ただひとつの任天堂専門月刊誌

Nintendo Switch 2 の熱い夏、到来

毎月21日発売!

ニンドリ

Nintendo DREAM

プロデューサー・矢吹光佑さんに聞く

MARIO KART WORLD マリオカート ワールド インタビュー

9

ニンテンドードリーム vol.376/Sep.2025

開発者インタビュー
龍の国 ルーンファクトリー

開発者に聞く Switch 2 ど〜でした?
ぷよぷよ™テトリス®2S

トビー・フォックスさんへQ&A
DELTARUNE

スプラトゥーン レイダース
ファンタジーライフ i グルグルの竜と時をぬすむ少女

パワフル&キュートな NEWコンビ誕生



夏を乗り切る特別付録

アートうちわ 2枚



DELTARUNE

ドンキーコング バナンザ

Nintendo DREAM

ニンドリ

電子版について

はじめにご確認ください

● 紙の雑誌とは内容が異なり、一部の記事や画像が掲載されていない場合があります。

● 付属のアンケートハガキを使用した参加型企画、懸賞および読者プレゼントは、紙の雑誌を購入しないとご利用いただけません。

● 付録は電子書籍版には無い場合があります。

● 一部、誌面サイズが異なる場合があります。

以上をご理解いただき、お楽しみください。

ニンテンドードリーム編集部



新しいドンキーみたいな
ふわっふわの
体毛がほしい

ポリーンに「怖いから歌いながらいこ？」と言われるのが好き

想像を上回る遊びをくれた新作が生まれたわけ、必見です

あのキャラクターはどう創られた？ などなど、注目の内容です

※ここだけの話だが…赤いフキダシは編集長かややんのツッコミらしい



ドンキーコンゴとポリーン。お互いが寄り添っているようにも見えるのがステキで、これは絶対に表紙で使いたい！と思いました。ゲームの中のポリーンがかわいいんだ



DELTARUNE

特別付録 アートうちわ

暑い夏に一撃必殺！あおげば涼しいうちわが付録です。涼をとるのもいいですし、丸いポスターとして飾るのもいいですよ！



ドンキーコング バナンザ

DONKEY KONG BANANZA
ドンキーコング バナンザ



Nintendo Switch2 ドンキーコング バナンザ 発売直後 RELEASED

■任天堂　■7月17日発売　■パッケージ版8980円(込)
ダウンロード版7980円(込)　■アクション
■CERO全年齢　■プレイ人数：1～2人
■通信：インターネットプレイ（最大2人）ローカルプレイ（最大2人）　■おすそわけ通信対応　■amiibo対応

『ドンキーコング』の最新作がいよいよ発売！ドンキーコングが単身大暴れ…と思いきや、相棒のポリーンを背に乗せ冒険へ繰り出す！冒頭のプレイレポートも交えながらドンキーコングたちの冒険のようすを覗いていきましょう。

夢(バナナ)を求めて相棒(ポリーン)と突き進む！

舞台は黄金のバナナの大発見に沸くインゴス島。バナナが大好きなドンキーコングもこの地を訪れていましたが、大嵐に巻き込まれ、島ごと地下深くに飛ばされてしまいます。そこで言葉をしゃべるふしぎな岩と出会い、共に冒険することになりますが…その岩の正体は、特別な歌声を持つ少女ポリーンなのでした！



いっしょならきっと心強い♪





□で囲っている画像は、「ドンキーコング バナンザ Direct 2025.6.18」の動画をスクリーンショットしたものです。

相棒は少女ポリーン



歌うことが大好き♪

島といっしょに地下深くに飛ばされてしまったドンキーコング。そこで相棒となる少女ポリーンに出会います。彼女は歌うのが好きな、13歳の人間の女の子です。地上で暮らしていたのですが、とある理由から地下世界に連れてこられ、岩の姿に変えられていたのだとか。奇妙なコンビの冒険やいかに！









⬈ドンキーコングといっしょにどこまでも。ひろ〜いフィールドを共に駆け巡ります

⬆ポリーンはちょっぴり内気だけど勇敢な少女。ドンキーコングとの息もぴったりな感じです♪



ドンキーコングの大きな背に乗って冒険！



地上に帰りたいポリーンと、とにかくバナナがほしいドンキーコング。ふたりはどんな願いもかなうといわれる星の中心をめざして、地下世界を冒険することになります。大きなカラダと怪力を持つパワフルなドンキーコングですが、ふだんは温厚でどこか間のぬけた感じでとてもフレンドリー。ポリーンも彼といっしょなら、心強いですよね！



➡思わぬ流れでいっしょに冒険することになったふたりですが、互いに支え合いながら進んでいく！



プチレポート

表情も豊かでとても愛らしいポリーン

本作でのポリーンはとにかくかわいらしい…！ 背中にずっとしがみついて居てくれるだけでもほっこりするのですが、ときどき語りかけてくれるセリフはその先に潜む罠のことだったり、仕掛けのヒントだったり…と冒険に直接役立つ助言だったりします。なので冒険の途中でいつも気にかけたくなる程にポリーンの存在がとにかく魅力的で癒されます！



⬆ドンキーコングといっしょにおやすみ。表情やしぐさも豊かで愛らしいふたりの姿にも注目ですよ！

超爽快！超パワフル！豪快なアクション



このゲームの醍醐味とも言える、ドンキーコングのパワフル過ぎるアクションを見ていきましょう。なんといってもドンキーコングが得意とする武器は拳で、唯一無二の魅力。ときには知恵を絞って道具を使ったり、ポリーンのサポートを借りて道を切り拓いたりしていきます。





⬇力じまんのドンキーコングによる強力なパンチ！大きな敵にも負けません！

パンチ！

敵を倒すことはもちろん、壁も、地面も、圧倒的パワーで破壊！ 破壊がさらなる破壊を引き起こし、その連鎖で新しい発見につながることもあります。



⬅高いところから急降下し、真下に強力なパンチを繰り出します。地面に大きな穴を開けて掘り進めよう！

ハンドスラップ

両手で地面を叩いて小さな地震を起こします。その衝撃波で辺りに散らばっているアイテムを集めたり、まるでソナーのように隠れたものを光らせて発見することもできます。地中探索に欠かせないアクションのひとつです！



⬅地面の下や、壁の向こう側に隠れているバナナを見つけだすことができます



➡ぶら下がっているときは拳の代わりに足を使って発動することもできちゃいます



➡散らばってるアイテムを一気に収集。使いこなせば探索もサクッと楽になります

ローリング

体を回転させながらすばやく前進するアクション。軽いものなら体をぶつけてふっとばすこともできます。何回も連続で繰り出すことができるので、これをスムーズに使いこなせば、移動スピードもグンと上がるので便利！





⬆ジャンプ移動中にローリングを使えば飛ぶ距離を稼げるので、高所から飛び移る際も安心です

プチレポート 爽快感抜群のアクションが心地いい！

ドンキーコングの目的は、とにかくバナナがほしいというなんとも明快なモノですが、プレイヤーも同じく深く考えずに豪快なアクションをただただ楽しむことができます。「ブチ壊す」アクションがとにかく爽快！ これまでのシリーズでもおなじみの「ハンドスラップ」も、アイテム回収やソナーといった本作ならではの効果があるのも魅力。『ドンキーコング』シリーズは少し手ごわいと感じていた人も、本作は心ゆくまで楽しめるはず！



⬅金キラのゴールドは、パンチでザックザク壊しながらゲットできちゃうので爽快♪





➡チャーミングだったり、勇ましくカッコよかったり…ドンキーコングの表情も超豊かです



くちぶえ

ポリーンも特別な歌声で冒険をサポート。さまざまな場所において欠かせない重要なアクションです。また、歌によって目に見える旋律を作り出して、冒険の行き先やヒントを示してくれます。



⬆冒険の途中で迷ってしまったときは、ドンキーコングのくちぶえに合わせてポリーンが歌うことで、目的地までの道のりを旋律で示してくれます



⬅ポリーンの歌声はヴォイドコングが各地で残していった封印を解くこともできるようです。彼女の歌声はこの世界に起きている異変を解決するためのカギなのかも？

破片を使ったさまざまなアクション

ドンキーコングのアクションは基本的に拳を使ったものですが、壁や地面などの地形から破片をひっこぬけば、強力な武器として使えます 破壊から生み出す新たな創造を駆使して大暴れしちゃおう！



➡壁や地面など、フィールドを壊してできた破片がそのまま武器に！





⬅ひっこぬいた破片をふりまわして攻撃！カタい破片なら、素手よりも強力な攻撃手段に。さらに敵の体なんかもひっこぬくことができるみたい!?



⬇破片やモノなどを遠くに投げて攻撃。爆弾を使えば地形をふっとばすこともできちゃいます



⬅破片をスケボーのようにして乗ることができます。スキルを取得すれば水の上をサーフィンのように移動できちゃいます



階層で景色が変わる地下世界へ

冒険の舞台は地層の深さで景色が一変する世界。なんでも願いが叶うという星の中心をめざして、地下世界を下へ下へと進んでいきます。相棒ポリーンの助けを借りながらこの世界を駆けめぐり、黄金のバナナ「バナモンド」を探していきましょう。



フィールドを壊しちゃおう



←この世界では目に見えるモノのほぼすべてを壊すことができます。フィールドにある岩山だって…こんなにキレイさっぱり！







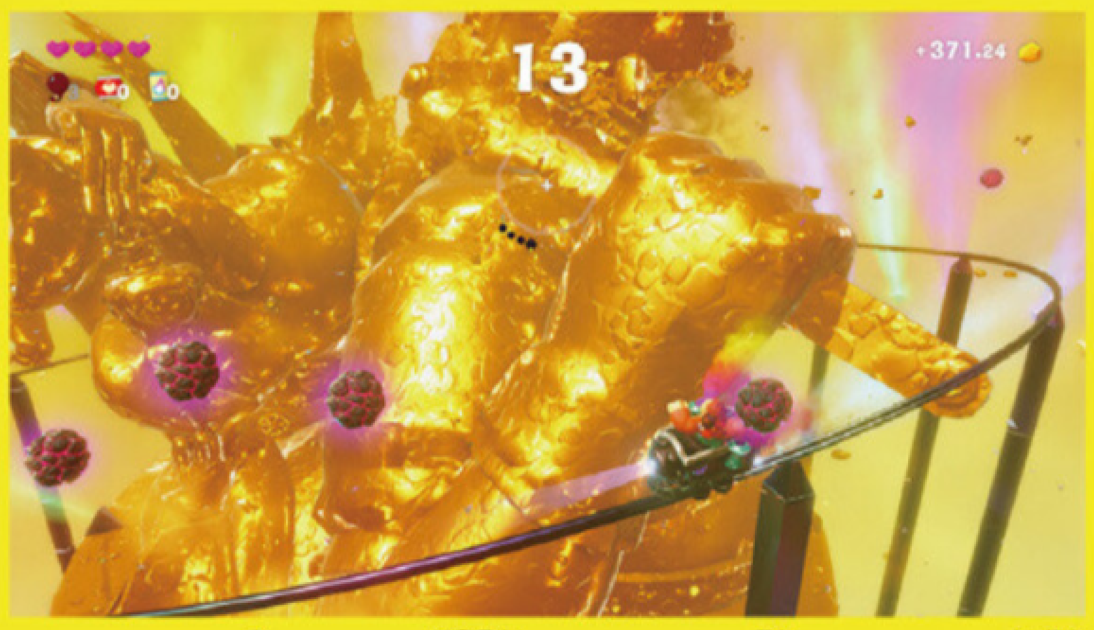
←↑上記のほかにも、人工的な貯水湖だったり、一面雪景色の氷河地帯など、深さごとにさまざまな階層が広がっています。地下世界とは思えないほどに自然豊か！

遺跡を探索して バナモンドをゲット！

各地に点在するナゾの遺跡。ここではバナモンドがゲットできる試練が待っています。バナモンドを集めると、ドンキーコングを強化するためのスキルポイントを獲得。ライフを増やしたり、パンチの破壊力を上げることができます。



↑巨大なビルをひたすらパンチで壊して解体！ 制限時間内にすべてを壊しきるとバナモンドをゲット！



↑トロッコに乗りながら黄金のオブジェを壊しまくる!? 試練の種類はさまざま。いろいろ挑戦してみましょう！

バナモンド



↑遺跡の入り口の形状もいろいろ。隠された場所もあります。ミステリアスな雰囲気の場所を見つけたらとにかく叩いてみるべし

プチレポート

複数のバナモンドが見つかる遺跡も

遺跡チャレンジでは、知恵を使って道を切り拓いたり、制限時間内に敵を倒すなど、フィールドでの冒険とは一味違った遊びを楽しむことができます。うまくいけば、ひとつの遺跡内で複数のバナモンドが手に入ることもあるようです。遺跡の中をぐるぐると巡りよく観察してみると、隠されたバナモンドを発見できるかもしれませんよ。



↑まるでとげとげタルめいろ!? シリーズファンはなつかしい横スクロールのチャレンジもあるようです



⬇地上最強の採掘会社。どうやら彼らも星の中心を目指しているようです

冒険で出会うキャラクターたち

地下世界には多くの住民が暮らしていて、階層によって出会える種族もさまざま。住民たちとは別に、ドンキーコングたちの冒険の行く手を阻む悪い人たちも登場。今回は、「ドンキーコング バナンザ Direct 2025.6.18」の映像にも登場した、気になる一部キャラクターたちにクローズアップ。

ヴォイドカンパニー



⬆荒々しい雰囲気の大柄なコング。巨大な戦闘兵を作るのが得意な幹部社員。じつはこう見えて植物にも詳しいのだとか



⬆ナゾの組織ヴォイドカンパニーを率いる社長。かなりせっかちな性格で、部下に仕事を任せていられない



⬆どこか知的な雰囲気のコング。肩書きは社長付き秘書。地下世界のあちこちで情報収集を行っているようです

冒険をサポートしてくれる住民





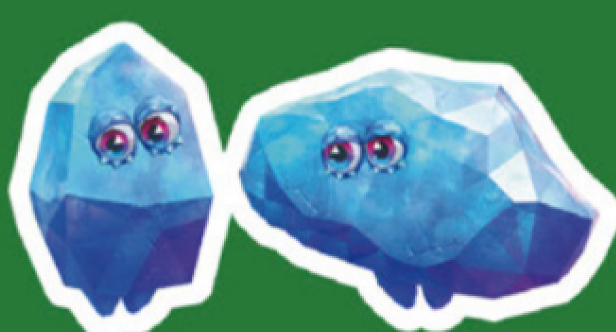
⬅⬆村イチバンのスウィ〜ツ店を営んでいるというシマウマさんたち。見た目もステキなジェラートを楽しめそう。周囲の景色を見るに、もしかすると地下500階にある氷河の階層で出会えるのかもしれませんね





⬅⬆移動が得意な地下アナゴたち。ドンキーコングたちを飲み込み、一度訪れた階層内を自由に行き来することができます。プレイヤー目線でもとてもありがたい存在！





⬅⬆「ワレルヤの民」というふしぎな種族も登場。ドンキーコングがパンチで粉々に壊してもすぐに元通りの形に復元できちゃうんだとか!? 見かけたら試してみる？

プチレポート

地下世界の住民たちはあったかくて愛嬌たっぷり

ここで暮らす住民たちの多くは、話しかけずとも近くを通ると一言ポツリとセリフを浮かべます。このさりげないメッセージが状況によって変化するのもおもしろい！ ドンキーコングが大暴れしている横でのポジティブで優しい言葉にはある種ほほえましさがあります。また「ドンキーコング」シリーズでおなじみのキャラクターたちにも出会えるみたいです。彼らがどんなことを言ってくれるのか楽しみですね！



⬆元気いっぱいドンキーコングの祖父、クランキーコングもランビを連れて各地を巡っているみたい



⬆釣りをしているお猿さんの船を壊してしまいました…！ そんな場面でのちょっとしたセリフにも味わいがあります

いにしえのすご〜いチカラ、バナンザ！

地下世界のどこかに住む巨大な長老たちが持つ「バナンザ」と呼ばれるチカラがあれば、ドンキーコングがさらにパワーアップ。バナンザを受け継いだポリーンの歌声が、奇跡を呼び起こし、なんとドンキーコングが大変身！ シマウマやダチョウなど、姿かたちを変えて、ふだんの姿ではできない強力なアクションを繰り出せるようになります。





⬅バナンザ変身は一定の時間が経過すると終了します。ゴールドを集めてアドレナリンゲージを貯めればふたたび変身することができます

コングバナンザ



パワー重視のコングバナンザは、さらに強力になったパンチが繰り出せます。硬くて壊せないコンクリートの壁も破壊できますよ。





⬅⬆力を溜めて一気に放つ「チャージパンチ」で、衝撃波を起こし岩を貫通して壊せる！バナモンドを集めてスキルを取得すれば、チャージパンチ発動前に攻撃を受けてもよろめかなくなります

シマウマバナンザ



➡バナモンドを集めてスキルを取得すれば、急ブレーキで衝撃波を起こすことも

シマウマの姿になっちゃうシマウマバナンザはスピード重視で、走る速さがピカイチ。水の上でも、崩れ落ちる足場でもへっちゃら。まるで重力を感じさせずに猛スピードで駆け抜けることができちゃいます。不安定な地形の移動にも心強い！



ダチョウバナンザ



ダチョウバナンザの姿では、翼を使って大空を滑空することができます。上昇気流に乗れば、高い場所にも行くことも。さらにバナモンドを集めて「タマゴ爆弾」のスキルを取得すれば、空から強力な爆弾を落として敵をドカンと蹴散らしちゃえます。



⬅滑空ができると、探索できるエリアの範囲がグンと広がりますね！

DONKEY KONG BANANZA
ドンキーコング バナンザ

ウホウホなお楽しみはほかにもイロイロ



冒険の本筋以外のサブのお楽しみも盛りだくさん！ ドンキーコングとポリーンをそれぞれ操作できるふたりプレイモードや、写真や彫刻など創作心をくすぐられる遊びも充実。人によっての楽しみ方の幅が広く、ただ真っすぐに冒険するだけではもったいないかも!? ここでは、そんな要素に注目してみました。

ふたりプレイで遊べる！

Joy-Con 2をおすそわけすれば、1Pがドンキーコング、2Pがポリーンのふたりプレイを楽しむことができます。ポリーンの声による攻撃はとても強力なので、敵が中々倒せないときは、ふたりで協力して挑んでみましょう！さらに、おすそわけ通信によって近くの人はもちろん、ゲームチャットに参加している離れた人とも、ソフトをおすそわけして協力プレイを楽しむことができます。



⬅遊ぶ人がそばにいるローカル通信であれば、なんとSwitchにもおすそわけできちゃう！



➡Joy-Con 2をおすそわけして遊べるので、手軽にふたりプレイが楽しめます



↗ポリーンはマウス操作で狙いをつけて声の塊を発射できます！敵への攻撃もお手のもの

アパレル店



服を購入してお着替えを楽しめる。服にはさまざまな能力も。気分次第でポリーンといっしょにおしゃれを楽しんじゃおう！

道具屋



敵や地形を壊すことで入手できるゴールドを使えば、道具屋でいろいろなアイテムと交換することができます。冒険へ行く前に準備しておこうね！

フォトモード



アングルを自由に動かしていろいろな設定で写真を撮ることもできます。フィルターを使ってみたり、こだわりのワンシーンに挑戦！

DKアーティスト



Joy-Con 2のマウス操作で手軽に彫刻が楽しめる、本編とは異なるモードです。色を塗ったり、盛り付けて形を変えたり…感性の趣くままにアートを楽しもう

プチレポート

ふたりプレイはプレイヤーたちの相性も試される!?

気になるJoy-Con 2のコントローラーをおすそわけして遊ぶふたりプレイにも挑戦してみました！この遊び方の魅力はSwitch 2が1台あれば家族、友人と力を合わせて冒険を楽しめるのがステキ。2Pでポリーンを操作するプレイヤーは声による攻撃のほか、カメラアングルの操作も担うので、息の合ったプレイが求められます。子供はドンキーコング、大人は2Pでサポートしてあげる…なんていう親子プレイなんかでも楽しめると思います。コンビネーションさえ合えばボスも楽々倒すことができちゃいますよ！



⬆「材質コピー」という技を使って、ポリーンの声の素材を爆弾にすると超強力！爽快なので、つい連打しがち



⬆でもポリーン操作のプレイヤーがはっちゃけて声で壊しすぎると足場が木っ端微塵になるので注意!!



一から楽しむ！レース＆フリーラン満喫ガイド



MARIOKART WORLD マリオカートワールド

プロデューサー 矢吹光佑さん インタビューはP16から



すべてのコースがひとつながりになった、広大な世界を走り回ろう！ 今回はプロデューサーの矢吹光佑さんへのインタビューに加え、レースの醍醐味・ショートカットの基礎知識と、フリーランをより深く楽しむガイドを掲載。

Nintendo Switch2 マリオカート ワールド
■任天堂 ■6月5日発売 ■パッケージ版9980円(込) ダウンロード版8980円(込) ■レース
■CERO全年齢 ■プレイ人数：1〜4人 ■通信：オンラインプレイ（最大24人）ローカルプレイ（最大8人）

実践！ショートカットを使いこなそう

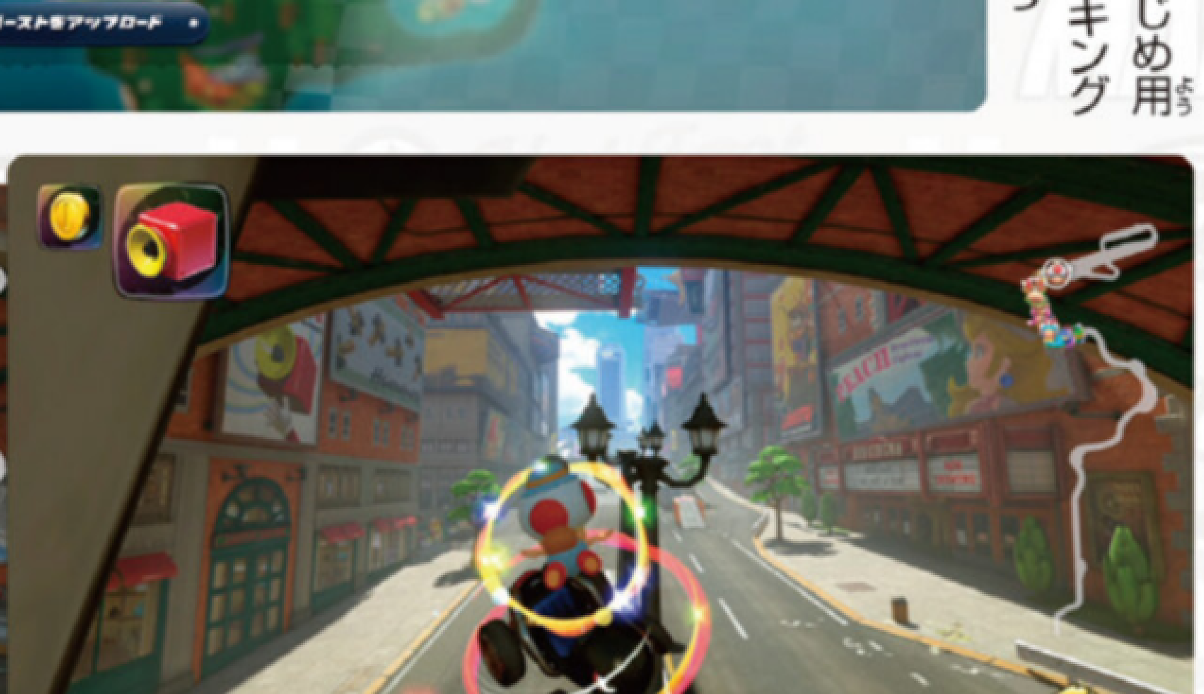
アイテムや各種テクニックをうまく使ってショートカットすることで、いつもとは違うルートを走ってタイムを短縮できる。ショートカットの場所を覚えておけばタイムアタックはもちろん、グランプリやサバイバルでも役に立つはず。まずはショートカットするときに覚えておきたい応用テクから紹介。



⬅タイムアタックで、あらかじめ用意されているゴーストやランキング上位の走りを参照してみよう

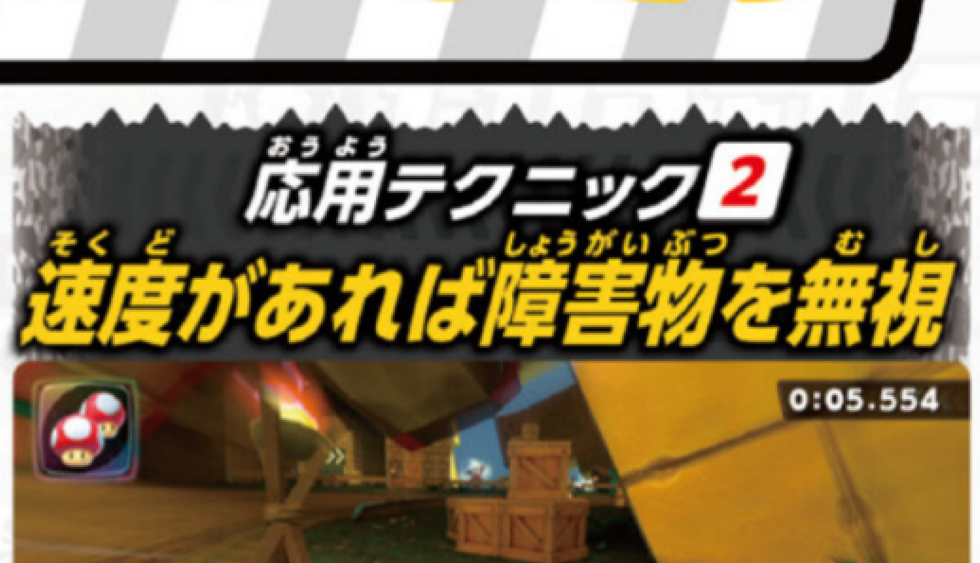
応用テクニック1 ジャンプアクションで加速！





⬅⬆ジャンプやグライド中、電灯や木などの障害物に触れるとジャンプアクションが発動。少しスピードアップできる

応用テクニック2 速度があれば障害物を無視





⬆木箱やタイヤなどは、じゅうぶん加速していれば突っ切ることができる。ダッシュキノコを使う手もある

実践1 マリオブラザーズサーキット

まずはシンプルな構造のマリオブラザーズサーキットで、「走る距離を短くできる＆レールスライドで加速できる」ポイントを中心に紹介。こんな走り方もあるんだ、という参考にしてほしい。ちなみにタイムアタックでは、最初からトリプルダッシュキノコを使えることを覚えておこう。



①タイヤを蹴散らしてレールスライド



⬆スタート直後の、積まれたタイヤの奥にレールスライドできるポイントがある。タイムアタックのときは、ダッシュキノコを使うことで、1周目から強引にタイヤを突破できる

②S字カーブは最短ルートを進む



⬅道路の左右にあるレールに乗ればレールスライドで加速できるが、最初から最後まで乗っていると遠回りになる。途中で降りたほうが直線に近い最短ルートになる

③最後のカーブはグライドを使おう

⬆ゴール手前は、グライドで飛べるルートを通るのがおすすめ。大きくジャンプしたら、左側に見える観客席のほうに近づいて…



⬅観客席手前にある、手すりに着地すればレールスライドできる。うまく手すりに乗るのは難しいが、成功すればさらなる加速が可能

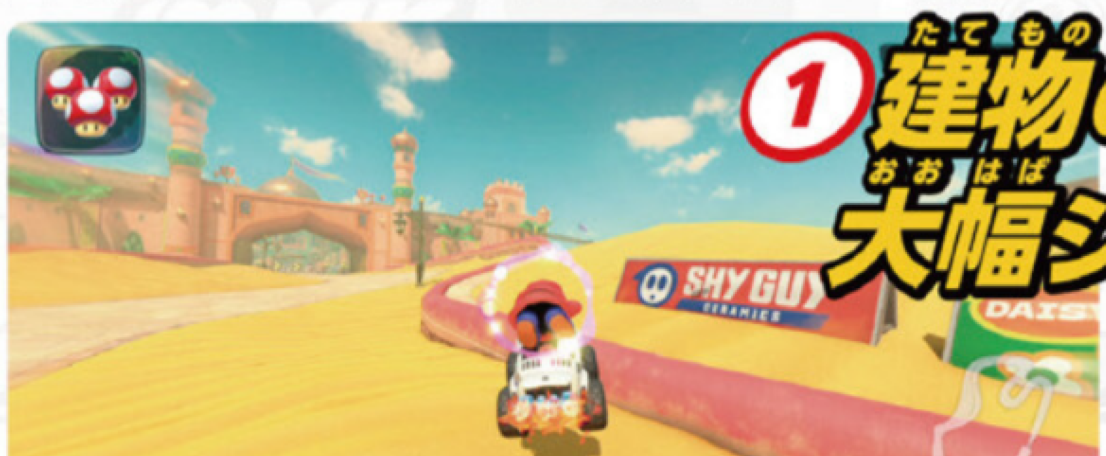
➡手すりを降りたら、ゴール左側のパイプでさらにレールスライドできる。このまま進んで、①のタイヤの積まれたポイントで再びショートカットだ



実践2 ヘイホーカーニバル

やや狭めの道が多く、こうらなどで妨害を受けやすいほか、ライバルたちともぶつかってしまいやすい。建物の上を走れるルートもあるので、グランプリ等ではライバルが少ない道を選びたい。コースのあちこちに、レールスライド可能なロープが張られているので活用しよう。

①建物の上を通って大幅ショートカット!



⬅アイテムを取る必要のない、タイムアタックで特にオススメのルート。スタート直後、右側に進みチャージジャンプ&レールスライド



➡ジャンプして右側のロープに移り、建物の上を通っていく。コースアウトになりやすいので練習してタイミングをつかもう

②ゴール脇を通ってレールスライド



⬅⬇ゴール直前のカーブは内側を抜け（ダッシュキノコでダートを突っ切ってもいい）、右の段差からジャンプすればレールスライド可能。ここから再び①のルートを通っていける





ディープに楽しむ「フリーラン」の世界

広大な世界を自由気ままにドライブできる「フリーラン」。Pスイッチを押して挑むミッション、ハテナパネルやピーチメダルを探す遊びが用意されているが、それ以外にもさまざまな魅力が詰まっている。そんな「フリーラン」をより深く楽しむ方法を紹介しよう。これらを参考に、自分ならではの楽しみ方を見つけてほしい。



⬅広大な世界に込められた遊びは無限大！ 隅々まで走って、体験して楽しもう

逃げるトッテンやブルを捕まえる

「フリーラン」で遭遇するトッテンやブルは、それぞれやっつけるとステッカーが手に入る（初回のみ）。見かけたら追いかけてみよう。



⬅隠れ家にいて、プレイヤーに気付くと全力で走り出す。追いかけて体当たりしよう



⬅次々とアイテムボックスを投下しながら逃げる。ミドリこうらを当てるべし

マシン以外の乗り物を操縦する

道路や海を移動している乗り物の中には、少しのあいだ操縦できるタイプもある。いずれも乗り物の背面が開いていて、内部にハテナマークが見えるのが特徴だ。乗り物は、陸、海、空、そしてUFOと操縦エリアの異なる4種類がある。マシンとは異なる、ド派手で爽快なドライブを体験しよう。



⬆障害物を破壊しながら進む。受けるダメージが増えると、操縦時間が短くなってしまうので注意



⬆空を移動できる。俯瞰で見る景色が新鮮！ たまに人気のない所に停泊しているので、その際が搭乗のチャンス



⬆水上を移動できる。少しだけなら陸に乗り上げることもできるが、乗り上げすぎると解除されてしまう



⬆低空飛行し、車や敵などをスポスポと吸い込める。停止して光を出しているときに触れると乗り込める



コースの細部まで注目してみる

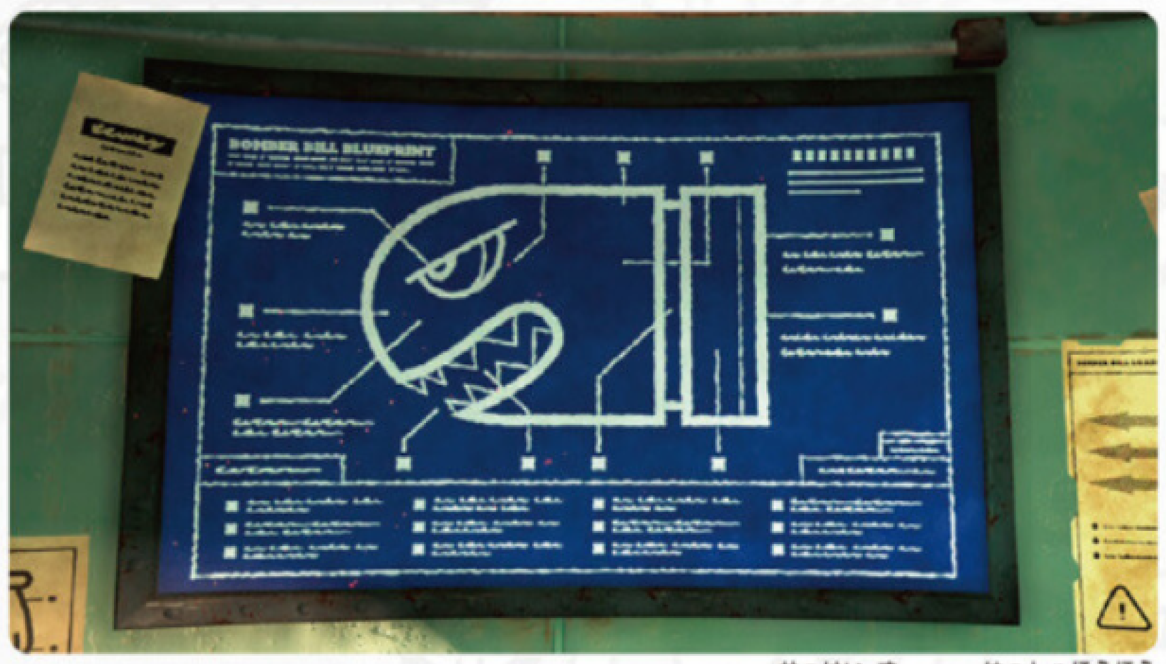
レースでは一瞬で走り過ぎてしまうような場所でも、スピードを落として細部まで見れば新たな発見に出会えるかもしれない。コース脇にひっそりと設置されている看板、レースでは走らない道、ロードサイドや街の中にある建物…。ひとつひとつを注視していけば、この世界がより豊かで魅力的に見えてくるだろう。



⬆「おばけシネマ」の看板をよく見ると、映画館で上映されている作品が「BOO CASTLE」であることがわかる



⬆「モーモーカントリー」の牛舎内にはバイクに乗ったウシの写真が飾られている



⬆「キラーシップ」にはマグナムキラーの設計図が。発射方法など、クッパ軍団の秘密が明らかに？



野生動物と触れあう

フィールド上には、『スーパーマリオ』シリーズに登場するキャラクター以外にも、さまざまな動物が生息している。その多くはぶつかるとクラッシュする障害物だが、中にはプレイヤーの助けになる動物もいる。

クジラ



⬆大きな体で、ゆっくりと海を泳いでいる。時おり吹く潮でジャンプアクションができる

ワニ



⬆口の部分に乗ると開き、大きくジャンプする。体に触れてもクラッシュはしない

トリケラトプス



⬆鼻先に乗るとダッシュする。見た目に反して(?)意外とおとなしい

ヤドパイロン



⬆これも動物？パイロンに混じって並んでおり、ときどき顔を覗かせるだけで害はない

眺めのよい場所へ行ってみる

「フリーラン」では、レースでは通らないような場所へも行ける。中でも眺めのよい2か所を紹介。どのような景色が見られるかは、自分の目で確かめてほしい。このほか、「シュポポコースター」の山頂の煙突にも行ける。

ハテナしんでん



⬆しんでん内にある足場をウォールランなどで上っていくと、しんでんの屋根へと出られる

ロゼッタてんもんだい



⬆アーチ状になった部分からてんもんだい内部へ降り、フロアにある土管に入れば展望台へ



異なるポーズで撮影を楽しむ

景色にポーズを合わせて撮影を楽しむのも「フリーラン」の醍醐味。撮影の際に変えられるキャラクターのポーズは、キャラクターごとの固有のポーズに加え、コスチューム独自のポーズがあることも。シーンに合ったポーズを選ぼう。



⬆キノピコ(しゃしょう)なら笛を吹くなど、コスチュームに合わせたポーズがある。上に挙げたのは一例で、ほかにもまだまだある



反転した世界でも「フリーラン」!

「ミラー」(グランプリ・サバイバルのすべての150ccを走破、ミッション・パネル・メダルを10個達成)を出していれば、「フリーラン」でも反転した世界を楽しめる。



⬅「ピーチスタジアム」のステンドグラスに入ると、ミラーの世界と行き来できる



⬆ミラーの世界では、ブロックのマークやミッションの配置までも反転している



要素集めも「フリーラン」が最適

一定の条件を満たすと出現する要素も、「フリーラン」が便利。ただし、隠しキャラクターを出すには「グランプリ」などを遊ぼう。

ミッションクリアでステッカー入手



➡ミッションクリアや一定の距離走行やジャンプの回数で入手

ダッシュフードでコスチューム入手



➡ダッシュフードの種類によって手に入るコスチュームも異なる

コインでマシン入手



➡100枚ごとにランダムで1台入手。19種類が新たに追加される

プロデューサーに聞く！

ゼロから作り直した新たな世界の魅力



ここからは『マリオカート ワールド』プロデューサー・矢吹光佑さんのインタビューをお送りします。新しく生まれ変わった広大な世界、多彩なコース、数々のテクニックはどのようにして作られたのか？ 気になるあれこれについて質問してきました！

「らしさ」を残しつつ一からすべて作り直した

―― 本日はよろしくお願いいたします。インタビュー当日の今日は『マリオカート ワールド』発売から1週間ほど経ちましたが、ユーザーの反響を見てのご感想はいかがでしょうか。

矢吹 世界中からたくさんの反響や感想をいただけていて、ありがたい限りです。とても長かった開発期間中、今何をしているかをお話しできなかったので、開発スタッフ一同、こうして発売できて、プレイしていただいている姿を見られるのが、本当にうれしいですね。

―― 『マリオカート8 デラックス』の追加コースと同時並行で開発されていたんですよね。

矢吹 はい、そうです。

―― 『8 デラックス』が今も売り上げランキングの上位にいて、さらに新作も遊ばれているというのはおもしろい現象ですよね。両方プレイされている方も多そうです。

矢吹 『8 デラックス』を長く遊んでくださっている皆さんには、本当に感謝しかありません。そういう方々が『マリオカート ワールド』では、「何がどう変わったのか」と分析してくださっているのを見ると、ありがたいですし、すごいなと感じています。

―― 細かいところまで含めて、変わっている部分は数えきれないほどありますよね。

矢吹 はい。すべて一から作り直していますので。当然、細かいところも全体のバランスも、すべて新しくなっています。

―― でもすべて新しくなっているのに、ちゃんと「マリオカート」なんですよね。

矢吹 そうですね。ひとつひとつの要素をすべて分解して再構築しながらも、多くの方のイメージとズレないように、ちゃんと「マリオカート」らしいと思っていただけるように作っています。

―― 「マリオカート」らしさとは、具体的にどのようなものだとお考えでしょうか。

矢吹 言い出すとキリがないのですが、私たちが言うよりも、プレイヤーの皆さんがそれぞれのイメージを持っていると思うんです。ある人にとっては毎日走って0.1秒を縮めるゲームかもしれないし、ある人にとっては家族や友達と休日に遊ぶもの、年末年始に遊ぶタイトルかもしれない。長く続いているシリーズだからこそ、人それぞれのイメージがあって、それを裏切らないようにしたいと考えて制作しています。

―― ユーザーの反響を見て、走り方や遊び方などで「これは意外だった」と思われたことはありますか？

矢吹 それはもう「すべて」ですね。ひたすらオンライン対戦をしている方もいれば、フリーランでいろんな場所へ行って写真を撮っている方、ご家族で楽しんでいる方もいる。いろんな遊び方を想定して用意したつもりでしたが、実際に見てみると本当に多様で、ありがたいなと思



プロデューサー 矢吹光佑さん

任天堂企画制作部所属。『マリオカート7』『8』ではディレクター、『マリオカート8 デラックス』と本作『マリオカート ワールド』でプロデューサーを務める。

開発者に訊く『マリオカート ワールド』

任天堂公式サイトの「開発者に訊きました」では、『マリオカート ワールド』の開発スタッフのインタビューが掲載されています。今回のインタビューとあわせてお読みいただくことで、『マリオカート ワールド』の開発経緯などをより深く理解していただけます。



https://www.nintendo.com/jp/interview/aaaaa/index.html



⬆タイムアタックのゴーストの走りを見ると、いろんなショートカットに気づくはず

いきなり大人気！「ウシ」ヒストリー

ドライバーとして登場することが発表されたとき、その愛嬌とインパクトで話題になった「ウシ」。もともとは「マリオカート」シリーズではモーモーファーム、モーモーカントリーといったコースで登場していたキャラクター。背景のみならず、コース内をのんびり歩いていたりする癒し系おじゃまキャラ（？）だった。



➡おなじみのキャラだけど、ドライバーとしてマシンを運転する姿は衝撃的でした

『マリオカート64』



⬆初登場作品。モーモーファームで柵の向こう側を歩いていた

『マリオカート8 DX』



⬆『マリオカートWii』『マリオカート8』などで走れるモーモーカントリーにも登場。ゆっくりコースを横切っていくこともある

っています。

―― いろいろなテクニックを駆使したショートカットが毎日のように発見されているのもおもしろいです。ショートカットの場所ややり方は、開発の段階で全部想定されているのですか？

矢吹 **基本的にはそうですね。1本1本のレールや電柱の位置、壁と壁の距離など、「どのくらいならトリックがつながるか」を考えて設計しています。**

―― タイムアタックのゴーストを見ていると、驚くような走り方もたくさん発見できて。

矢吹 **ショートカットも、「あ、もうそこに気づくんだ！」という発見があって、見ていて楽しいです。**

―― まだ見つかっていないショートカットもあるんでしょうか？

矢吹 **コースとコースの間のルートは数が多い分、ひとつひとつのコースに比べると、まだ遊び尽くされていないところもあるかもしれません。そこは今後、差がついてくる部分かもしれませんね。**

―― 反響と言えば、「ウシ」の話題もすごかったですね。

矢吹 **正直、あれほど世界中で盛り上がるとは思っていませんでした。皆さん、本当にウシが好きなんですね（笑）。驚きました。**

―― 最初の「マリオカート ワールド Direct」で発表されたときから、ウシの話題になっていましたよね（笑）。

矢吹 **昔から「マリオカート」に出ていたウシが、こうしてちゃんと注目していただけたのはよかったなと思っています。**

開発の経緯について

―― 走れる場所がこれだけ増えたことで、ちょっと想像しただけでも、これまでの「マリオカート」よりも非常に大きなスケールの開発だったと思われます。

矢吹 **すべての要素を作り直す必要がありましたので、開発をスタートさせる段階から、これまでとはまったく違っていました。新しい世界を作るためのチーム構成をしていくことが必要でした。**

―― そうですよね。

矢吹 **もちろん最初は少人数で作り始めて、規模に応じて協力スタッフが増えていく流れでした。結果として、これだけの期間とボリュームになり、ものすごく多くのメンバーに協力してもらいました。ここまでの規模で作れるというのは、ありがたいことだなと思いながら開発していましたね。**

―― 想定していたボリュームと、実際に完成したものに違いはありましたか？

矢吹 **規模が大きくなること自体は予想していたので、「これもやろう」「あれもやろう」「きっと遊んでくれる方は喜んでくれるだろう」と思いながら作ることができたのは楽しかったですね。**

―― 開発にあたって、これまでの「マリオカート」と特に違った点はどこでしょうか。

矢吹 **もう、違うことだらけでした。特にミクロなところで言えば、やはりひとつひとつの“コース”の作りですね。「マリオカート」では走って気持ちいいコースを作りたいのですが、少し変えただけでも、別の方向からの走り方が変わってしまいますから、影響が大きいんです。**

―― これまでは基本的にコースは一方通行でしたが、今回はどこからでも通れる場所が多いですし。

矢吹 **そうなんです。そのひとつの変更による影響を毎回確認しながら、チーム内で話し合い、修正して進めていく。その繰り返しの日々でした。**

―― 少しずつ変えて、問題があれば直す。その積み重ねだったと。

矢吹 **現実の道も、みんなが通るところは自然と大きな道になっていきますよね。それと同じように、世界や地形が段々走りやすくなっていくような感覚でした。**

―― 実際には、道はどのあたりから作り始めたのでしょうか？ マップの中央にあるピーチスタジアムを拠点にして、周りを広げていったのかなと想像していましたが。

矢吹 **そうですね。4車線でぐるっと回れる道路など、中心になる場所はわりと早い段階で用意して固めていきました。**

――「開発者に訊きました」に掲載されていた最初のコンセプトアートを見たときは、改めてテンションが上がるようなワクワク感がありました。ひとつながりの世界というアイデアは、『マリオカート8 デラックス』の次を作ろう、となった段階で生まれたものですか？ それとも以前から、いつかやってみたいという想いがあったのでしょうか。

矢吹 **スタッフのみんなの中に「いつかやってみたい」という想いはあったと思います。あのコンセプトアートを描いたのは、今回の地形をまとめてくれたスタッフなんですが、イメージがすごく具体的に出ていましたし、チームを団結させる絵になっていましたね。**

―― あのコンセプトアートの段階で、ピーチスタジアムやその下側にある大きな橋など、細かい部分まで描かれていましたよね。

矢吹 **細かいところまで気づいていただけて、うれしいです。**

―― 実際に制作するにあたって、「この部分だけは絶対採用しよう」というポイントはあったのでしょうか。

矢吹 **中央とそれを取り囲む部分、あと「大きな山をふたつ用意しよう」といった概形は初期段階でデザインしていました。ただ「絶対これを入れよう」というよりは、おもしろいものを柔軟に取り入れていく形で進めていました。場所をごっそり入れ替えたことも何度かありましたね。**





矢吹　コースを新たに一個一個増やしていく、という発想だったら
『マリオカート9』になっていたと思います。

ですが、今作はそのような進め方ではなく
シリーズとしてもジャンプアップをしたいという想いがあり、
ナンバリングを一旦やめて
完全な新作として『マリオカート ワールド』でいこう、と思っていました。

なので、開発初期のコンセプトアートにもすでに
「MARIO KART WORLD」って書いていました。

上の画像は「開発者に訊きました マリオカート ワールド」より。コンセプトアートとゲーム内のワールドマップ（左）を見比べてみるといろいろな想像がふくらみます。





毎回ハプニングが起きる展開が「マリオカート」らしさ

グランプリは「お祭り」フリーランは「日常」

―― 世界全体のスケールはどのように決めたのでしょうか。マシンに乗って移動することを考えると、相当な広さになりますよね。

矢吹 それは「ゲームをどう遊んでもらうか」とセットで考えました。ひとつながりの世界を作りつつ、従来のように3周するコースも用意していましたが、コースとコースの間が離れすぎると遊びにくくなるので、適度な距離感で配置していくことになります。コースの数をいくつにするか、それぞれの距離感はどうするかを考えていく中で、世界の広さはおのずと決まっていきました。

―― サバイバルで大陸横断レースをしようというアイデアは、どの段階で生まれたのですか？

矢吹 「コースとコースの間を走りたい」という発想と、「一気に全部をつなげて大陸横断しよう」という両方が同時にありましたね。

―― フリーランも最初から想定されていたモードだったのでしょうか。

矢吹 もちろんです。グランプリやサバイバルは、あの世界での「お祭り」みたいなもの。その一方で、ふだんの「日常」にあたるのがフリーランですね。

―― フリーランだと、ふだんのレースではあまり入らないダート上なども気にせず走れるのが新鮮です。どこを走っても気持ちいいので、ついずっと走り続けてしまいます。

矢吹 マシンの走り心地は、何年も磨き続けて今の形になっています。挙動を作るプログラマー、プランナー、マシンのデザイナーやアニメーターが協力して、「どんなふうにすれば気持ちいいか」「かっこいいか」を、トリックも含めて日々磨いていくという形でしたね。



⬆ふだんは通らないような道の先にもいろいろな発見があるフリーラン

最大24台のレースになったワケ

―― 『マリオカート ワールド』の情報を初めて知ったとき、「1レースに24台参加」というのにまず驚きました。『マリオカート8 デラックス』では12台だったのが、16台や18台ではなく、一気に倍の24台に…!? と（笑）。

矢吹 参加人数というのは、ゲームを作るうえでものすごく大事なんです。通信を同時に行う人数にも関わってくるので、処理負荷の試算にも直結します。最初に『マリオカート ワールド』の方向性を決めた段階で、「広い場所を走ることになる」、「いろんな分岐ができるだろう」というのは見えていました。そうなると、プレイヤ

グランプリとフリーランのコースの変化

それぞれのコースをフリーランで走ってみると、グランプリとは違った一面を見ることができる。たとえば…。









DKうちゅうセンターのメカドンキーコング（①）はフリーラン中はお休み中。その代わり、タル大砲（②）で一気に移動できる。キラーシップの塔（③）は、フリーランだと屋上（④）に上がれます。ヨッシーズはあるし双眼鏡はあるし、まるで観光スポット。

ーが分散しても、常に近くに誰かが走っている状態を目指す必要があります。そう考えると人数を増やすのは必然で、16や18では足りなくて、「じゃあ24台で行こう」となりました。

―― バランス的にも、ちょうどいいのが24台だったんですね。

矢吹　場所によっては、ものすごくカオスな状況になることもありますし、広いところやたくさん分岐があるところでは、ほどよくばらけたりもします。また、オンライン対戦だといつも人数がフルで埋まるわけではありません。人数が少ないときはわりとおとなしいレースに、MAXのときはカオスにと、その差も体験の幅として楽しんでいただければと思っています。

―― 24人になると、アイテムの調整などもこれまでの12人でのレースとはまったく違うものになりますよね。

矢吹　最初にお話しした「すべて作り直しています」という部分に通じますが、例えばこうらの大きさやスピード、当てられたときにどれぐらいスピードダウンして、どれくらいの時間クラッシュしてるのか…といった部分をすべて調整し直しました。『8 デラックス』に比べると、ダメージ量は少し小さめで、早めに復帰できるようになっています。

―― ゲームバランスで特に気をつけたポイントは？

矢吹　「いろいろなことが起こるバランス」にしたい、というのがいちばんですね。このシリーズは、毎回同じようなレース展開ではなくて、「今回はまさかこんなことが！」と思わず話したくなるような、そんなハプニングが起こるようなものを目指しています。最大の要素はアイテムだと思いますけど、それ以外にもプレイヤーが「あっちへ行こう」「こっちへ行こう」というような、たくさんの選択が生まれるようにしています。

―― アイテムや分岐しだいで、毎回展開が変わりますしね。

矢吹　そうなんです。それが合わさって、「ちょっと聞いてくれよ、こんなことがあった！」とか、「今回は運が悪かったけど、もう1回やれば勝てるかも」という気持ちが、プレイヤーの中に残るといいなと思っています。

―― いつもの「マリオカート」らしい感じですよね。

矢吹　そうですね。こうした点も、シリーズで大事にしてきた「マリオカート」らしさにつながる話ですね。

―― 人に話したくなるエピソード、よくあります。CPUが大胆なショートカットをしていて、「そこ通れるんだ！」と驚くことも多いです。150ccのCPUって、本当に頭がいいですよね。

矢吹　今回のCPUはかなり作り込みましたね。誤解されている方もいるんですが、CPUは「嘘」はついていないんです。

―― 嘘、というと？

矢吹　CPUのほうがちょっと速くなっている、というようなことはなくて、プレイヤーと同じ挙動で動いているんです。

―― CPUが速いのは、純粋にテクニックのおかげだというわけですね。

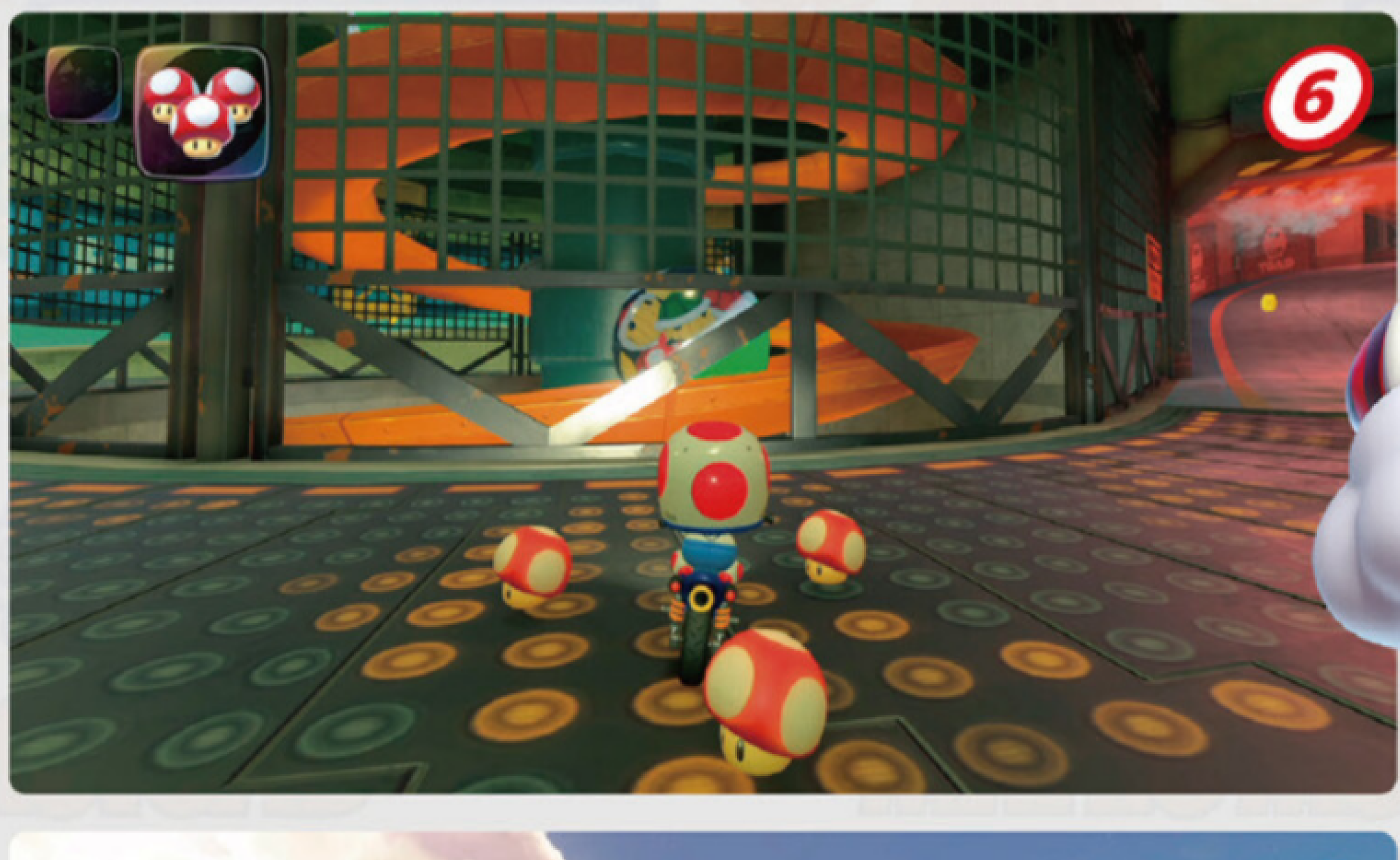
矢吹　そうです。そのおかげで「あんなところにも行けるんだ」と気づくきっかけ作りにもなっていると思います。





⬆CPU相手でも油断できない!? コース取りやアイテムの使い方など参考になるかも











キノピオファクトリーの工場内の機械（⑤）はフリーラン中でも稼働中。なにを作っているのか（⑥）じっくり見てみよう。リバーサイドサファリは、3周で走るとき野生の動物たち（⑦）はコース外にいる。フリーランなら間近で存分に触れ合える（⑧）！



走っていて気持ちいい道を作るのが「マリオカート」



⬅道の広さ、マシンの挙動、いろいろな要素が組み合わさって「走るときの気持ちよさ」が生まれる

サバイバルのCPUはちょっと強い!?

―― そういえば、サバイバルのCPUってグランプリのときより賢い気がするんですけど、気のせいでしょうか？

矢吹 「ちょっと手ごわいぞ」という声はいただいています。実際、サバイバルのほうが少しだけ強くなるように調整しているんです。ほんの僅かですけどね。

―― なぜサバイバルのほうを強く…？

矢吹 サバイバルは長くて広い道が多いので、グランプリのコースに比べてプレイヤーがミスをしにくいんです。だから、CPUを少し手ごわくしたほうが、バランスがいいと考えました。オンラインのサバイバルへ挑戦する前の練習にもなるだろうと。



⬆アイテムの使いどころ、温存のしかたもサバイバルでは重要！

フリーランは文字通りの「自由」

―― フリーランのマップでは、オープンワールドのゲームでありがちな「収集要素の位置表示」はあえて控えめにしているのかな、という印象を受けました。見つけたPスイッチやピーチコインの総数、各コースのハテナパネルの枚数は表示されていますが。

矢吹 単純比較は難しいのですが、フリーランは文字通り「フリー」、自由に走れることに重きを置いています。グランプリは「お祭り」として道を封鎖して大会を開く。一方フリーランでは柵などがなく、どこでも好きに走れるんです。

―― 先ほどおっしゃっていた「日常の姿」ですね。

矢吹 オンラインではレースで走って切磋琢磨して、終わったらフリーランに戻ってきて、ちょっとゆったりできる。別に何をしていてもいいんです。写真を撮ってもいいし、練習してもいいし、何もしなくてもいい。

―― オンラインで全然勝てなかったとき、フリーランでしばらくぼんやり走ることはあります（笑）。

矢吹 あまりフリーランで「あれをやれ、これをやれ」というのを増やしてしまうと、グランプリと異なる「レースのついでに楽しめる」という部分のよさが失われてしまうな、という思いがあります。

―― フリーランに「癒し」を感じるのは、そこかもしれませんね。何にも追われないというか。もうひとつ、フリーランでは右下のミニマップが線画ではなく3Dで表示されているのが印象的でした。「どこにいるか」よりも「周りに何があって、何で遊べるか」を重視しているマップだなと。

矢吹 そうですね、そういう面もあります。場合によっては「あの屋根の上にハテナパネルがあるな」と気づけるくらいにはしていますが、そのくらいに留めています。

―― 収集要素を常にマップに表示すると、集めるのが必須みたいになってしまいそうです。

矢吹 難しいところですね。自由すぎると、逆に「何をすればいいかわからない」と迷ってしまう方もいると、改めて感じています。

―― マップを眺めていると、すべてのコースを地続きにしたことで、今までコース内だけで完結していた「物の大きさ」も統一する必要が出てきて、大変だったのではと思いました。

矢吹 家ひとつ取っても、屋根に登れたり、壁を使ってトリックできたりと役割があるので、それに合わせてサイズ感や高さが決まってくるというのがありますね。

―― あの世界を走っている乗用車を見ると、マリオたちのマシンより一回り大きくて、車線の広さなどもそれに合わせて決められているのかなと感じたのですが。

矢吹 開発中は、サイズを大きくしたり小さくしたりするのは簡単なんですけど、「どれぐらいの大きさがいちばん遊びやすいか」を求めて何度も試しました。

―― 世界観というよりは、あくまでゲームとしての遊びやすさを優先しているんですね。

矢吹 言い方が難しいんですけど、私たちは「リアルな世界を再現しよう」としているわけではないんです。道幅やスケールも、走っていて気持ちいいことが最優先なので、「現実を再現しよう」というのとは少し違っているかもしれません。

―― 現実と言いますか、「マリオの世界のリアル感」がいろんなところから伝わってくるのがすごく楽しかったです。

矢吹 マリオの世界ならではのリアル、というのは我々の目指すところでもありますね。現実ではUFOで飛び回ったりはしないけれど、「おもしろいだろう」っていうので入れちゃうんですよね(笑)。

―― UFOのミッションは新鮮でよかったですね。あのUFO、メインイラストで見つけたときは「見たことないUFOだけど何なんだ!?」ってなりました。

矢吹 たまにはカート以外にUFOに乗ったり、トレーラーやクルーザー、ヘリに乗れたりと、ちょっとしたアクセントにしています。



➡カーソルでキャラを選ぶとコスチュームの数、コースに合わせると周囲のハテナパネルの数がわかる



⬆これまでのマシンと比べてあまりにも斬新な、UFOを操縦するミッション。モーモーカントリー北側のPスイッチを探してみてね





最初に完成したのは？ コースのいろいろな秘密

―― 世界観のリアルさといえば、キノピオファクトリーが周囲も含めてちゃんと工場として存在していたり、チョコマウンテンでは湧き出るチョコが何かに使われているのかな…と想像できたりと、フリーランで、ふだんの施設としての姿を垣間見られるのがとても楽しかったです。リメイクコースも、より深みが増したように感じました。

矢吹　リメイクコースについては、「今作らしさ」を加えることで、さらに魅力を引き上げられるかどうか…というのがひとつの基準でした。例えば、チョコマウンテンが世界にあったら、「この一帯にもチョコまみれにしてみよう」となって、周辺まで影響が及ぶんですよね。

―― チョコレーとうのコースも再現できますしね。

矢吹　チョコレーとうに気づいていただけてうれしいです。ほかにも、キノピオファクトリーがあることによって、その周辺の工場地帯のイメージが膨らんでいく…というようなことがありました。

―― 確かに、工場があると周囲の風景も自然に頭に浮かびますね。リメイクコースの中には、まるで別物に思えるほど印象が変わったものもありました。水中ではなく水上を走るだけでも、まったく雰囲気が変わるのがおもしろかったです。

矢吹　すべてをゼロから作るのではなく、過去作の要素を今作らしくするとどうなるか、という形でリメイクしています。

―― 本当に、どれも見事なリメイクだと思います。マリオサーキットでは、『スーパーマリオカート』のコースをすべて走れたのには驚きました。懐かしい音楽も含めて、「これが最新のマリオサーキットなんだ！」と。

矢吹　そうですね。皆さんの中に残っている思い出を呼び起こしたいというか、懐かしく感じてもらいたいなという想いがありました。

―― コースを世界に配置するときは、周囲の環境も考慮されているとのことでしたが、新コースとリメイクコースはどちらから先に置いていったのでしょうか。

矢吹　そこはある程度進めながら、並行して進めていました。個別に検討していたコースを当てはめることもあれば、「この場所に入れるコースは何にしようか」と後から決める場合もありました。何回かに分けて、少しずつ埋めていく形でしたね。

―― 新コースの中で、最初に完成したのはどのコースですか？

矢吹　マリオブラザーズサーキットは、比較的早い段階で形が固まっていました。今作で最初に走るサーキットになりますからね。あとは、東のほうにある水路のコース、ソルティータウンも早くから作っていました。水上の挙動と多くのトリックが組み合わさっていて、今回のゲームプレイを象徴するようなコースです。

―― まずは基準になるコースから作っていったわけですね。

矢吹　はい。そうしたコースを基準にマシンの挙動を調整したり、ほかのコースの長さや幅を決めたりしました。

―― サバイバルとグランプリでは、同じコースでも走る場所が変わりますが、これは最初から決まっていたのですか？

矢吹　はい。「こっち側からも入れるようにしよう」といった設計を最初からしておかないと、実現できないので。

―― そうした設計の段階で、「逆走できるコース」も考えられているわけですよね。逆走できるのが本当にすごいと思いました。

矢吹　ありがとうございます。逆走できるかどうかは、実際に確かめながら作っていきました。

―― おなじみのコースとしては、やっぱりレインボーロードもありますよね。

矢吹　この号が発売される時点では、まだプレイされていない方も多いと思うので、あまりネタバレにはしたくないんですけど…。「レインボーロードはきっとあるはず」という、皆さんの期待に応えられるものを作ろう、という想いを込めました。

―― 今回のレインボーロードは、本当にストーリー性を感じるというか…。ぜひ実際にゲームで体験してほしいですね。

矢吹　グランプリを走り切って、最後にレインボーロードにたどり着くことで感じられるものがあるんじゃないかと思っています。

―― ところで、舞台になっているこの大陸に名前はあるんですか？

矢吹　つけるとしたら「マリオカートワールド」でしょうか。

―― ああ、なるほど！ これ以上ないほど腑に落ちました（笑）。

矢吹　キノコ王国に似てはいるけれど、ちょっと違うんですよね。



⬆全グランプリを制覇したのちにスペシャルカップが登場します

ここが変わった！リメイクコース

過去の「マリオカート」シリーズに登場していたコースも『マリオカート ワールド』にはたくさんあるけれど、どれも大まかなルートや雰囲気はそのままに、いろいろな箇所が作りかえられた「リメイクコース」となっている。シリーズを遊んでいた人は懐かしく感じると同時に、『マリオカート ワールド』ならではの新テクニックを駆使しての新鮮な走りを楽しめるはず。

マリオサーキット



⬅『スーパーマリオカート』のマリオサーキット1、2、3と同じ構造のルートを順番に走れるようになっている。ショートカットできる場所も同じ！

チョコマウンテン



⬅まるで石油のように、あちこちからチョコが噴き出ている。周囲には『スーパーマリオカート』の「チョコレーとう」のような構造のルートもある

ディノディノジャングル

➡『マリオカート ダブルダッシュ!!』では遺跡のような建物があったが、今回はその代わりに研究所のような大きな建物が追加されている





「リワインド」は大昔からあった!?

―― 新テクニックである「リワインド」についてお聞きします。レースゲームで時間を戻せるというのは、かなり掟破りな印象を受けましたが、このテクニックが生まれたきっかけは何だったのでしょうか?

矢吹 **きっかけというより、実はもうずっと以前から、コースを作る際に開発メンバーが当たり前のように使っていた機能なんです。**

―― 開発中のテストプレイでは、リワインドのような機能を使ってさまざまな検証をしていたと。

矢吹 **そうですね。昔のシリーズから存在していた機能で、それを今回、プレイヤーの皆さんにも使ってもらえるように整えたのがリワインドですね。なので、「生まれたきっかけ」としては、本当に昔からあったものなんです。**

―― それを今回、プレイヤーも使えるようにした理由は何だったのでしょう?

矢吹 **「この場面をもう一度練習してみたい」「今のところをやり直したい」と思う場面が、今作では特に増えるだろうなと感じたからですね。**

―― 「ここで確実にウォールランを決められるように練習したい!」みたいなニーズですね。

矢吹 **そうですね。そういった需要はきっとあるだろうと。また、「掟破り」とおっしゃっていましたが、ちょっとズルいことって、やっぱり楽しいんですよね。**

―― 確かに(笑)。

矢吹 **オンラインでは使えないようにしていますが、オフラインでひとりで遊ぶときや、フリーランのようなモードでは、ちょっとくらいズルいことをしてもいいんじゃないかなと。**

レースをより多彩にする数々のトリック

―― 「開発者に訊きました」では、ウォールランやレールスライドなど、いわゆる「トリック」についても紹介されていました。これらのコンセプトについて教えてください。

矢吹 **「いろんなことが起こるゲームにしよう」という思いが根底にありました。プレイヤーの皆さんに「あっちに行ってみよう」「こっちを通ってみよう」とか、「今は上位だからリスクは避けよう」「このままじゃどうしようもないから賭けに出よう」といった、さまざまな選択肢を提供したかったんです。**

―― コースでできることが格段に増えましたよね。

矢吹 **今回は広くて長い道も作れるようになったので、そこにあるガードレールや家、崖や壁といった要素も活用できるようにしたいと考えました。そうした思いや課題意識から生まれたのが、各種のトリックなんです。**

―― いろいろなことをできるようにしようという過程で、自然と生まれてきたと。

矢吹 **そうですね。「こんなこともできたらいいんじゃないか」と、後から追加されたものもあります。例えば、空中で柱や電柱にぶつかるとくるっと回って加速する、といったトリックですね。**

―― トリックに使えるものが本当にたくさんありますよね。直線を走っていると、チャージジャンプを溜めてどこかに乗れないか、つい考えてしまいます。

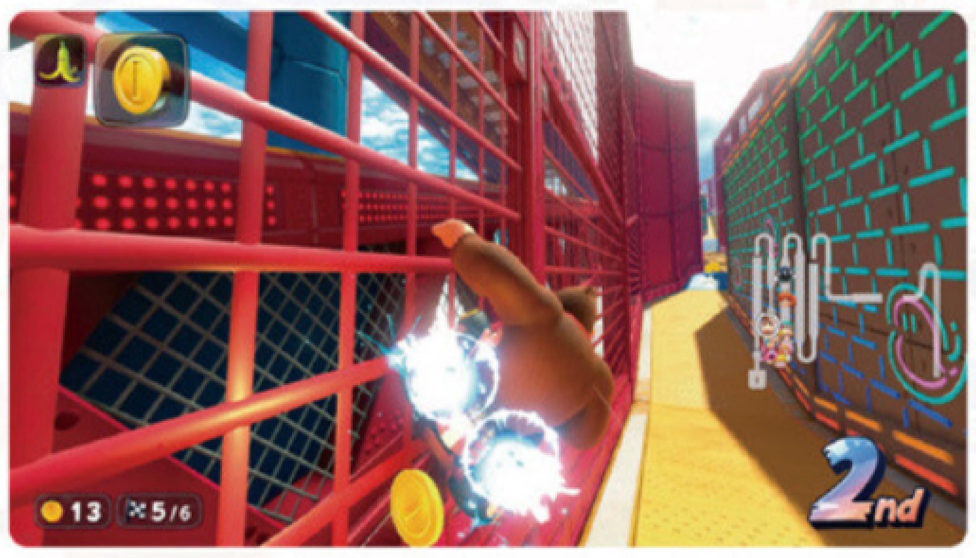
矢吹 **最初はただの障害物に見えたものも、プレイを重ねるうちに見方が変わってくるという。**

―― 「あの壁も走れる!」「ここでも加速できる!」といった発見がどんどん増えていきます。

矢吹 **繰り返し遊ぶ中で、「次はあれを使ってみよう」「ここは自分だけが知っているルートだ」といったように、多様な選択肢が生まれるゲームにしたいと考えていました。**

―― フリーランで登場するPスイッチのミッションも、いい練習になりますよね。

矢吹 **そうですね。あれはちょっとしたチュートリアルというか、各機能の紹介も兼ねています。**

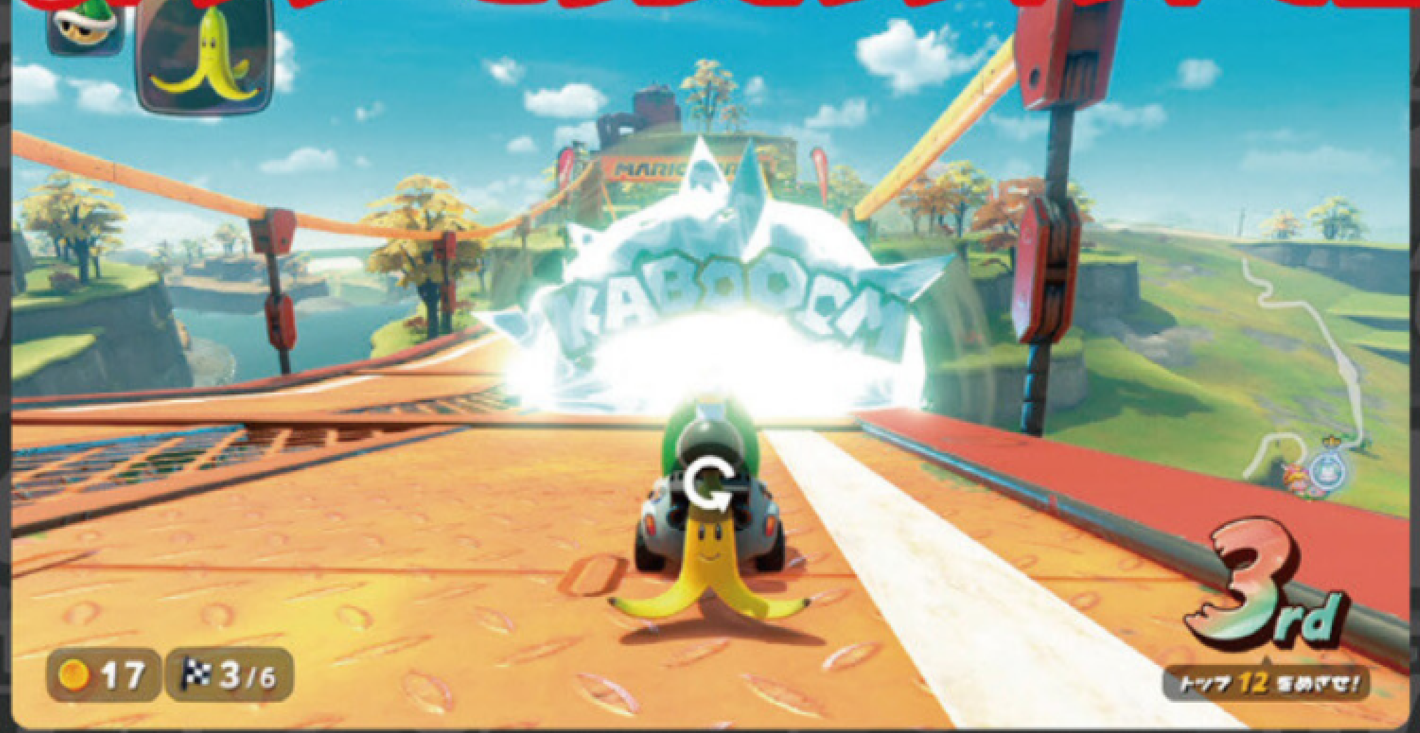


←ウォールランできる場所を発見するとうれしくなっちゃいます

リワインドにはこんな使い方も!

方向キー下を押し続けている間、時間をまき戻すことができる「リワインド」。自由にやり直しができるスゴいテクニックだけど、オンラインプレイ中は使えません。また、巻き戻し中も時間自体は進んでいるので、ライバルに追い抜かれたり、ミッションの制限時間が進んでいったりします。とは言え便利なのには間違いなく、ウォールランの練習などのほかにもいろんな使い道があります。

①トゲゾーこうらをリワインドで回避



←トップを走っている間、トゲゾーこうらが飛んできた…!! そんなときはトゲゾーこうらの追突に合わせて、タイミングよくリワインドすれば避けられます

②ミッションをリワインドでスムーズ攻略



←例えば、プクプクフォールズ付近の「モミジまいちる せんろきょう」の青コイン。レールスライドから右にジャンプし、6つ目の青コインを取ったら…



➡そのままリワインドしてレールの上に戻り、残りの青コインを取ればOK。普通に方向転換するより、リワインドを使ったほうがスムーズな場合もあります



—— 中には高度なショートカットを教えてくれるミッションもあって、すごく参考になります。

食べ物、マシン、看板… 世界観を彩るあれこれ

—— ダッシュフードは地域ごとに個性があって、見ているだけでも楽しいですね。例えば、同じバーベキューでも1本から3本セットまであって、バリエーションがとても豊かだと感じました。

矢吹 **真面目な話をすると、バランスを取るために、上位には串1本、下位には串3本にして、ダッシュ時間に違いを出しています。**

—— ほかのアイテムと同様、順位が低いと強力なものが出やすい仕組みなんですね。

矢吹 **はい。ただ、バランスを取ることだけが目的なら「順位でダッシュ時間を変えるだけ」でもよかったんです。ですから、やっぱりフードをたくさん作っていくこと自体が楽しかった、というのがいちばんの理由です。「ハンバーガーは1段にする？ 2段にする？」、「どうせなら両方作っちゃおう！」と。**

—— 「開発者に訊きました」を読ませていただいたときは、食べ物に限らず、この世界のあらゆる要素がものすごく楽しそうに作られていると感じました。道路の看板や標識ひとつとっても非常にこだわりがあり、すべて違うデザインになっていますよね。

矢吹 **そこまで気づいていただけると、とてもありがたいです。そういった要素をひとつひとつ作り込むことで、より世界に実在感が生まれてきますし、ゲームプレイの観点でも、描き込まれた看板のグラフィックがあることで、壁などの構造物が立体的に見えてわかりやすくなるんです。**

—— なるほど。看板のグラフィックひとつにも、さまざまな意図と機能があるんですね。

矢吹 **そうですね。**

—— そういえば、今作ではマシンのカスタマイズ要素がなくなり、シンプルになっていますね。

矢吹 **『マリオカート7』や『8』ではタイヤやグライダーをカスタマイズできましたが、今回はその選択肢を省いています。その代わり、砂の中に入るとタイヤが大きくなったり、水の上を走るとボートに変形したりと、1台のマシンが環境に応じて変化するようにしました。この1台でどこでも走れるように、と仕様を変更した形です。**

—— カスタマイズしなくても、さまざまな状況に対応できるマシンであると。

矢吹 **そのほうが世界中のあらゆる地形、オフロードや森の中、水の上などを走破するマシンであることを表現するには適していると思いました。**

—— 今回はマシン性能のパラメータ表示もシンプルになっていますが、陸地や水上での曲がりやすさなど、細かい性能差はやはりあるのでしょうか。

矢吹 **はい、ほんのわずかですが差はあります。ぜひいろいろと検証してみてください。**

—— パラメータ表示が簡略化されているのは、「あまり細かいことを気にせずに選んでほしい」という意図もあるのかな、と思っていました。

矢吹 **見た目や乗り心地で、お気に入りのマシンを見つけてほしい、という思いはあります。また、砂漠のほうへ行くときはこのマシンで、雪山はこちらで、と場所に応じてマシンを使い分けていただくのも、気分転換になるのではと思います。**

読者へのメッセージ

—— 最後に、現在『マリオカート ワールド』を楽しんでいるユーザーの皆さん、そしてこれからプレイされる方々に向けて、メッセージをお願いします。

矢吹 **まず、プレイしてくださっているみなさん、本当にありがとうございます。先ほどの話にもありましたけど、どこを好きになっていただいているかは人それぞれで、いろいろな楽しみ方があるんだなと改めて感じています。「あ、この部分に気づいてくれている方がいるんだ」とか、「こんなふうに遊んでくれているんだ」と知ることができるのはとてもありがたいですし、励みにもなっています。まだまだ、このゲームには皆さんが知らないこともあると思いますので、ぜひいろいろな場所を走り回ってみてください。それから、これからプレイされる方、Nintendo Switch 2 自体をこれから手にされるという方には、「まったく遅くありません！」とお伝えしたいです。このタイトルは、後からでもじゅうぶんに追いつくことのできるゲームです。ですので、ぜひ新しい「マリオカート」を体験していただければと思います。**

—— ありがとうございました！



⬆ダッシュフードはどれも美味しそうで、コースの雰囲気ともばっちり。実際に作ってみたくなる!?

『マリオカート ワールド』は後からでも追いつけるゲームです



『スプラトゥーン』シリーズ
初のスピンオフ

Switch 2に新ネタ到来!!

Splatoon RAIDERS
スプラトゥーン レイダース



初出し! NEW COMER

Nintendo Switch2	スプラトゥーン レイダース
■任天堂 ■価格未定 ■ジャンル未定	
■CERO審査予定 ■プレイ人数：未定	

『スプラトゥーン』シリーズ初のスピンオフ作品が登場！ まだまだナゾがいっぱいですが、紹介映像をニンドリ編集部が独自目線で考察しちゃいました。あわせて『スプラトゥーン３』のアップデート内容もいっしょに見ていきましょう。

さっそく波乱万丈!? ウズシオ諸島へGO!





⬅海上からウズシオ諸島らしき島を見つけて大はしゃぎ。この直後、竜巻に巻き込まれてしまうとは思いもしなかったでしょう…

『スプラトゥーン』シリーズがついにNintendo Switch 2にやってきます！ しかもシリーズ初のスピンオフタイトルになります。本作をお披露目した紹介映像の冒頭では、ヘリコプターに乗り込むすりみ連合の3人が登場。まるで旅行気分？ とても楽しそうなごようす…。しかし、突如ナゾの光を放つ竜巻にヘリコプターごと飲み込まれて…とある地に漂流します。はたして彼らを待つ冒険とは…？

Movie



⬅ウズシオ諸島が記されている地図をマンタローが蔵の中で見つけたのだとか。ゴシップ記事にも取り上げられるほどに世間でも注目されているみたいですが、秘境の島なのかもしれません

※Movie で囲っている画像は、【スプラトゥーン レイダース】イカ研究所からのご報告【スプラトゥーン 3】の動画をスクリーンショットしたものです。

すりみ連合が大活躍!!

ナゾの竜巻に巻き込まれてしまい、すりみ連合たちの運命やいかに…!? と思いきや、上陸した浮島でのびのびと海上の休日を過ごす3人の姿が！ そして彼らの傍らでいっしょに過ごしているひとりのインクリングの姿も。この子が本作の主人公「メカニック」。すりみ連合と共に、ナゾめく「ウズシオ諸島」での冒険を繰り広げることになるようですよ。彼らが過ごしているこの浮島は人工的ですが、周りは海底がキレイに透き通って見えるほど、自然豊かな海が広がっています。



の～んびり海上バケーション？







↑気ままに釣りを楽しむフウカ。ウツホはストレッチで、マンタローはインクを浴びて、海で泳ぐ前に体慣らし？

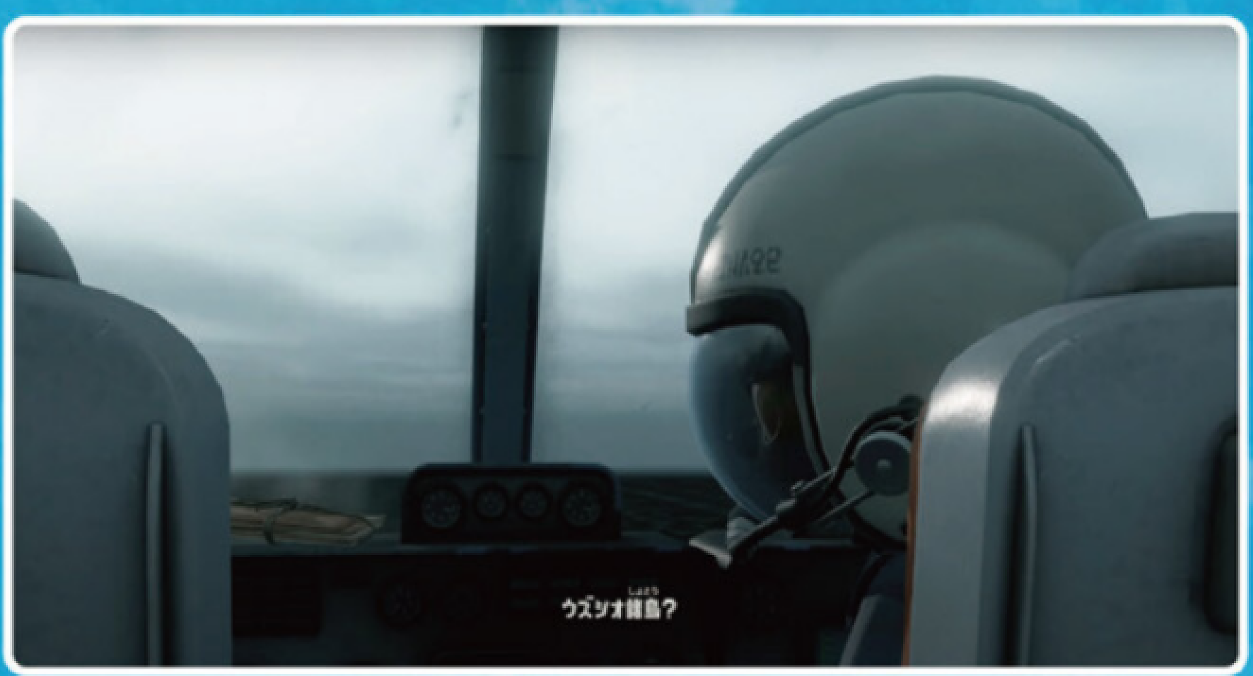


↑これがすりみ連合の休日スタイル…！フウカとウツホはヘアースタイルもサッパリ。常夏の風を感じる爽やかでラフな装いです。マンタローは超張り切っていていつもよりも重装備!



彼らと行動を共にするパイロットは…？

冒頭シーンではすりみ連合のほか、ヘリコプターのパイロットの姿も確認できました。彼の正体は明言されていませんが、ヘリを操縦する技能があるということでメカには強いと思われます。もしかすると主人公のメカニックかも？





←竜巻に飲み込まれたけど、みんな無事だったみたい。ウツホが抱えている人物がおそらくパイロットなのかと思われます

新たな主人公「メカニック」

本作の主人公メカニックは、前項でも紹介した浮島で、すりみ連合と過ごしていたインクリングです。メカニックが彷徨う地は、すりみ連合たちが過ごしていた場所とはまるで違った荒廃した地のようです。灰色に曇った空、裸足では歩けない砂浜に、海面にはヘドロが浮かび、ヤシの木も枯れています。舞台となる「ウズシオ諸島」では正反対の環境が共存しているようです。いったいどんな問題が起きているのでしょうか。





⬅作業着姿ですが、おそらくガールのインクリング。飾り気のないヘソ出しショート丈のシャツがかっこよくてクールな子です。名前からして機械いじりが好きで得意なのだと思われます



➡エメラルドグリーンのインクカラーが薄灰色の世界でとても鮮やか！　メカニックの持つブキをよく見てみると、空のペットボトルやホーロー鍋などを改造したもののようです。辺りのゴミをリサイクルして作ったのかな？



ナゾのロボットは…相棒？

メカニックと共に砂浜を駆けるナゾのロボットの姿も。ちょっと無骨な印象ですが、エンジン音の振動で本体が大きく揺れており、右腕（？）には蛇口のようなモノも…。4つの足のような部品もついており、それを使ってメカニックといっしょに動き回ることはできるみたいです。前方には大きなモニターのようなものがついています。



⬆⬅前方のモニターのようなものは、じつは窓だったり…？　狭そうですが、インクリングひとりくらいなら乗り込めそうなサイズ感です



⬅ロボットの背面。いろんな家電を彷彿とさせるパーツがあります。廃材を集めてメカニックが作ったのかも？

アップデートで新ブキ追加

Nintendo Switch　スプラトゥーン3

■任天堂　■2022年9月9日発売　■パッケージ版：6578円(込)、ダウンロード版：6500円(込)　■アクションシューティング　■CERO 全年齢　■プレイ人数：1人　■通信：インターネットプレイ(最大8人) ローカルプレイ(最大8人)　■amiibo対応　■エキスパンション・パス ハイカラシティ／サイド・オーダー：配信中、3000円(込)

『スプラトゥーン3』では6月12日よりアップデート。更新データVer.10.0.0が配信され、Switch 2 で遊んでいる人は、より滑らかな映像体験が楽しめます。さらに新たにブキが30種類追加されました。その中から編集部イチオシの一部のブキについてもちょっぴりご紹介します。

新ステージも!



⬆初代『スプラトゥーン』に登場した「デカライン高架下」が新たなステージとして追加！ ちょっぴりなつかしみながら塗り塗り～

編集部的イチオシのブキ選!



バラズシ編

⬆バンカラ地方西部発祥のギアブランド。過酷な環境への適応をテーマにしたデザインは、ちょっぴりミリタリー風味。ワイルド&クールな感じです



シチリン編

⬆バンカラ地方のストリート生まれのギアブランド。異質な素材が組み合わさった常識にとらわれないデザインがツブ揃い。ブキ名もカッコイイ！



短い射程をスペシャルでカバー

スパッタリーOWL

⬅メインウェポンの射程が少し短いが、遠くから相手を狙える「メガホンレーザー5.1ch」が強い！ 遠くの敵をスペシャルで攻撃しながら、一気に近づいて奇襲する攻撃が楽しいです



塗りながらの妨害が強い

プロモデラー彩

⬅たくさん塗れる連射速度を活かして、スペシャルゲージを貯めまくろう。スミナガシートでちくちく妨害しつつ、どんどん塗れるので初心者にも推せるブキ！

とにかく暴れる

カーボンローラーANGL



➡塗りもコロコロ楽しいうえ、正面で縦振りや横振りを当てれば1発KOも狙えます。もし敵陣に入るとき足場に困ったら「タンサンボム」や「デコイチラシ」で塗り広げよう

攻撃も移動もできる

ホクサイ彗



➡塗りの移動速度が速いため、多少足場が悪くても前に突っ込んでいくプレイが可能。テイオウイカで敵陣に入りすぎてしまっても、フデで戻れるのも魅力！



塗ってナイスダマ投げまくり

LACT-450MILK

⬅塗り速度がとても速いのでボタン連打でバシバシ塗りまくろう。攻撃も塗りもできる「ナイスダマ」を撃ちやすくするため、スペシャル増加量アップをつけるのもいいですよ



遠くからサポート

ハイドラント圧

⬅メインウェポンの射程が長いので、後衛から落ち着いて敵を狙おう。サブの「スプリンクラー」で塗りをカバーしつつ、スペシャルの「グレートバリア」から安全に撃つのもオススメ



カメラとマイクで遊ぶ「ジャンボリーTV」体験レポート

スーパー マリオパーティ SUPER MARIO PARTY ジャンボリー NINTENDO SWITCH 2 EDITION + ジャンボリーTV



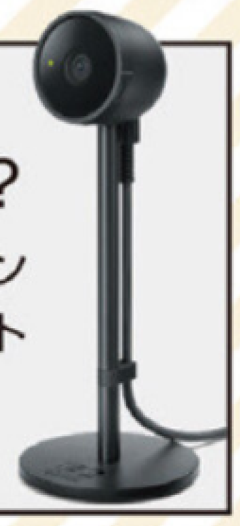
『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』の新要素「ジャンボリーTV」。編集部のマリオ好き4人が集まって…レッツ、パーティ!!

Nintendo Switch2 スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition + ジャンボリーTV 発売直前 COMING SOON

■任天堂　■7月24日予定　■パッケージ版9128円（込）、ダウンロード版9100円（込）
■アップグレードパス2000円（込）　■パーティゲーム　■CERO全年齢　■プレイ人数：1～4人
■通信：ローカルプレイ（最大4人）オンラインプレイ（最大20人）　■おすそわけ通信対応　■カメラ対応
※Switch版をお持ちの方は「アップグレードパス」のみの購入で遊ぶことができます

『スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition』とは？

2024年10月17日にSwitchで発売された『スーパー マリオパーティ ジャンボリー』に、Switch 2 専用の新要素を盛り込んだ「ジャンボリーTV」がセットになったソフト。カメラを使ったモードは別途USBカメラが必要です。



■Nintendo Switch 2 カメラ　■5980円（込）

マウス操作のみでスリリングに遊ぶ「スーパーコースター」

試運転中のコースターに乗って楽しむマウス操作専用モードです。限られた時間の中で進みながら道中に現れる敵を倒しつつ、ミニゲームを「協力」でプレイしていきます。



⬆選べるコースは全部で5つ。投票制ではなく全員で一致させる必要があるので、相談して決めていきましょう！



⬇画面左下に自分たちの姿が。コースターに乗れる時間は限りがあり、急下降中にバンザイをすると少し増えます



⬆途中で敵が現れるのでJoy-Con 2のマウス操作でバシバシ攻撃。スコアに応じて残り時間が増えます



ぼやきフラワー（ほな）

編集部ほなです。久々のお花の姿で失礼しますね。自分の姿が画面に写っているのって不思議！いっしょに乗っているおしゃべりフラワーもカワイイのですが、実は当たり判定が。何回か当ててると、いろんなセリフをしゃべります！



⬅ドカンをくぐるとミニゲーム。対戦じゃないので声を掛け合いながらやるといいかも？





⬅⬆ゴールまで制限時間が残っていればクリア。失敗の場合は途中でゲームオーバーです

ひとりでもカメラがなくても遊べました！



「ジャンボリーTV」はUSBカメラを繋いで遊ぶと楽しいのですが、なくても一応遊べます。もちろんひとり用としてCPUを相棒にしてもプレイすることができるので、安心してくださいね。



⬆ひとりで遊ぶ際はパートナーを誰にするかなど組み合わせを考えるとより楽しいかも？

体験レポート 『マリパ』が1ランク進化

遊園地では絶叫マシンやバンジージャンプが好きな編集部まさとです。「スーパーコースター」は『マリパ』で楽しむジェットコースターですね。USBカメラで画面左下にプレイヤーたちの姿が写っているので、実際のコースターのような気分がものすごく感じられました。急下降中にちゃんとバンザイすると制限時間が加算されるので、ここは全員でやっておきたいポイントです。友達や家族を誘ってプレイすると盛り上がること間違いなし！



「ジャンボリーTV」の神髄!! 盛り上げろ「クッパオンステージ」

こちらはSwitch 2 本体に内蔵されているマイクや、カメラを使って遊ぶモードです。USBカメラがない場合は、マイクのみで遊ぶことになります。下の画面を見てわかる通り、プレイヤーの姿を取り込んで、バラエティー番組に出演するような感覚でゲームが進行していきます。



⬆最初に顔の位置を設定。なるべく大きく自分のチームの枠に収まるようにします（カメラから2.5m以内がオススメ）

⬇カメラ設定が上手にできると…この通り。画面内に自分が写ってカメラミニゲームがプレイ可能になります!!

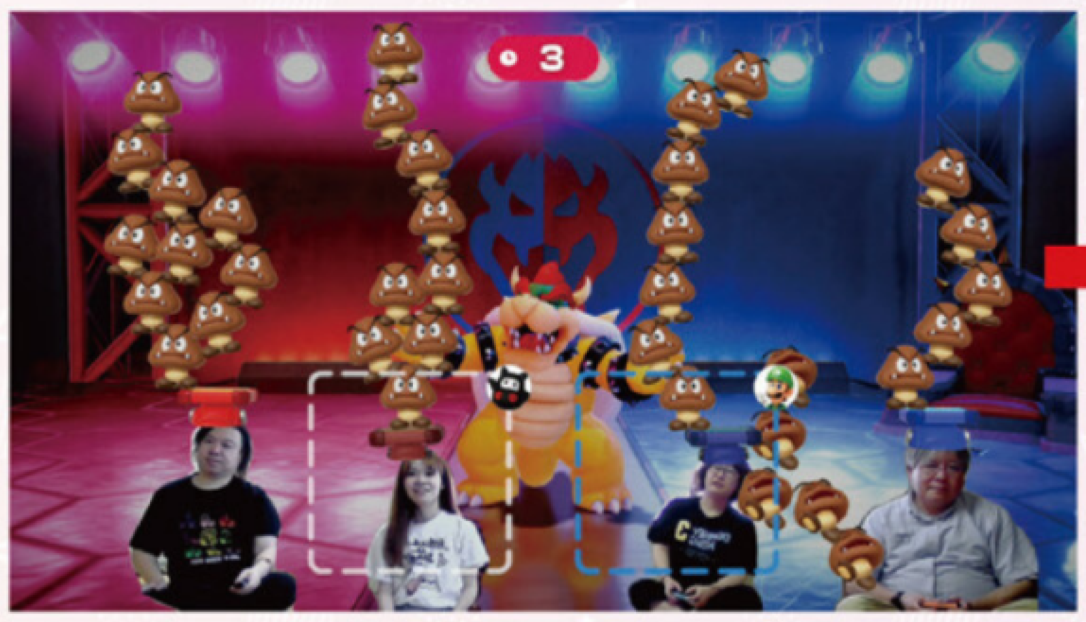


体や声で遊ぶ「カメラミニゲーム」で3本勝負!!



「クッパオンステージ」は、なんといってもマイクを持ったクッパ様の姿がカッコいい!! 編集部では私ひとり用でやりこむタイプのゲームを担当することが多かったのもあり、編集部のみんなとワイワイ遊ぶこと自体もすっごく楽しかった～！

マイクを持ったクッパが仕切るライブ会場で、盛り上がったチームが勝つというユニークなルール。USBカメラがない場合は事前に選んだキャラクターたちが代わりに登場して、声や拍手などで遊びます。





⬅⬆頭の上にクリボーをうまく積み上げたり、ハテナブロックを叩いてコインの枚数を競ったりします



⬆3つのミニゲームが終わったら最後は、声と動きでクッパにアピール！これまでのスコアと、どれだけ盛り上がったかをクッパが判定します。ここが最大の見せ場ですよ!!（おしゃべりフラワーのセリフも参考に）





⬅⬆判定の結果…編集部ほなチームが勝利！負けてしまった編集部まさとチームは…クッパに燃やされました。このときにやられ映えするポーズをすると…楽しく終われます（笑）

体験レポート 参加者全員が笑顔に

「ジャンボリー」とは、楽しく陽気に踊り騒ぐ、お祭りのような意味を持つ言葉（英語）です。それに「TV」が付いたのが「ジャンボリーTV」ですから、「クッパオンステージ」は…まさしくそのもの。Switch 2 のマイク機能やUSBカメラを使うことで、ミニゲームの腕前だけでない、参加者自身が本当に盛り上げるかどうかを判定してくれるという使い方はお見事でした。

ゲームチャットやおすそわけ通信で『マリパ』をエンジョイ

「スゴロク」や「ミニゲーム」でも、顔が表示されるようになりました。Switch 2 のゲームチャットでやると盛り上がること間違いなし!?



⬆カメラをSwitch 2 に接続すればミニゲームのプレイヤーキャラにワイプで顔が表示されるように！

⬇Switch 2 のゲームチャットにも対応しているので、おしゃべりしながら『マリパ』が楽しめます



体験レポート 初・おすそわけ通信！

近くの人のみ限定ですが「おすそわけ通信」にも対応しています。ソフトを持っていないSwitch 2や従来のSwitch本体でもいっしょに楽しめちゃいます。内容は「スゴロク」の「巨大ハナチャンとお菓子の森」とミニゲーム30種類です。初めてのおすそわけ通信、お試しあれ！



アズマを創ったカミサマたちに尋ねる

龍の国 Rune Factory ルーンファクトリー 開発者インタビュー

西から東へ舞台を移したシリーズ最新作『龍の国 ルーンファクトリー』。長年続くシリーズに新風を呼び込み、新たなステージへと押し上げたキーマンのおふたりに、今作に込めた想いやアズマの世界ができるまで、そしてキャラクターの魅力について、たっぷり伺いました！

Nintendo Switch2　龍の国 ルーンファクトリー Nintendo Switch 2 Edition

■マーベラス　■6月5日発売　■パッケージ版、ダウンロード版ともに8678円(込)　■ファンタジー生活ゲーム　■CERO15歳以上　■プレイ人数：1人　■DLCパック：デジタルデラックス1650円(込)　■プレミアムデジタルデラックス3850円(込)

Nintendo Switch　龍の国 ルーンファクトリー Nintendo Switch 2 Edition

■マーベラス　■6月5日発売　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7678円(込)　■デジタルデラックスエディション9328円(込)　■プレミアムデジタルデラックスエディション1万1528円(込)　■ファンタジー生活ゲーム　■CERO15歳以上　■プレイ人数：1人　■DLCパック：デジタルデラックス1650円(込) プレミアムデジタルデラックス3850円(込)　※Nintendo Switch 2 Edition アップグレードパス 1000円(込)

プロデューサー 藤井 宙さん



役割
ゲーム全体の内容チェック、クオリティの調整をはじめ、予算管理やキャスティングも担当

シリーズ参加歴
今回が初参加。『龍ファク』がシリーズで初めて社内制作になった縁で参加が決まった

イチ推しキャラ
モコロン。みんな個性的なので、基本的に全員好き

好きな神器
傘と扇。個人的にとても使いやすかったから

よく使う武器種
双剣。バランスチェックのために、基本全種まんべんなく使ってはいた

ディレクター 前川 司郎さん



役割
開発ディレクション。ほかにシナリオの執筆・監修や、各種設定なども担当

シリーズ参加歴
『ルーンファクトリー４スペシャル』から。その後『ルーンファクトリー5』を経て『ルーンファクトリー3スペシャル』でも設定監修に携わる

イチ推しキャラ
マツリちゃん。いろんなところで公言している。でもスマホの壁紙はなぜか、いろはちゃん

好きな神器
錫杖が最強。ビビりなので自分は遠くから攻撃して仲間にがんばってもらうスタイル

よく使う武器種
双剣。シリーズを通してずっと一途に双剣使い

新しい体験には「東の国」という新たな舞台を



⬆北米の特装版パッケージ絵にもなったイメージイラスト。上空に浮かぶ島々や竜と乗り手が描かれています。アズマの自然美と竜に乗って空を駆けるワクワクが感じられます

SNSでも話題になった濃ゆい登場人物たち

―― お話している今は発売から2週間ほどたったタイミングですが、SNSでは「メインストーリーをクリアしました！」という投稿が結構出てきてますよね。

前川 早いですね～。

藤井 SNSを見てると、ちょいちょい前川さんの名前を見かけるなっていう（笑）。反応しすぎじゃないかな～ってちょっと思ったりしてますけども。

―― たしかに、よくお名前をお見かけする気がします。投稿を見ていると「遊びやすい」という反応や「このキャラクターが好き」という投稿もたくさん見かけますね。サブキャラクターも個性が立っていて、それぞれに人気があり「サブキャラクターに掘り下げストーリーがほしい」という意見も見かけます。

前川 サブキャラクターは、実は今ほどは力を入れて作るつもりはなかったんですよね。最初はモブの人に個別エピソードを盛ったくらいだったんですが、藤井が「いや、サブキャラクターこそ力を入れないとダメだ」と。それで新たに設定を起こして、デザインもすべて個別のものにしたんです。

藤井 恋愛キャラだけじゃなくて、サブキャラクターとも交流ができるので、「誰がこんなキャラクターと交流したいんだ」って万一思われてしまったら嫌だなと思ったんです。交流するからには、そのキャラクターを好きになってほしいので…。とくに初期のすず、サカキ、タクミ、ヤチヨ、クサツは個性が弱かったので「もうちょっとキャラクターを立ててくれ」と要望を出しました。

―― 結果、個性豊かで魅力的なキャラクターが誕生したんですね。すずですとか、「次回作で大きくなって出てくるかな」とすでに期待してしまっています。

前川 ひなの例がありますからね。次回作があれば、可能性はあるかもしれません。



⬅いろはの妹で「あいどる」に憧れる少女。すでに多くのファンが成長後を熱望!?

新要素の多くは企画書段階から存在

―― あらためて、最新作はなぜ「東の国」を舞台としたのでしょうか？

前川 『ルーンファクトリー5』（以下『5』）の開発が終わったときに、「プレイ体験としては『ルーンファクトリー4』（以下『4』）とほとんどいっしょだな」って感じたんです。今後続編を今の延長線で作ったとしたら、再び同じような感触のゲームができてしまうだろうな、と。なので、シリーズを飛躍させるために体験の質をガラッと変える必要があるだろうと考えました。ただ、思い切った新しい体験を提供するには、やっぱり新しい舞台が必要なんじゃないかなと思いまして。それで、かねてからキーワードとして何度も出ていたものの、一度もゲーム中には登場していなかった「東の国」を舞台に選びました。

藤井 あの東の国がついに…！と話題になりそうですし、ファンのなかでも気になっていた方は多かったみたいで。

前川 そう、私自身シリーズを遊んでいたファンのひとりでもあって、「東の国って結局どんなとこなんだよ」と思っていたんです。

―― いままで西洋の世界が舞台だったのが和の世界観になるにあたって、気をつけた部分はありますか？

前川 和風のゲームってシックというか、悪く言うと地味になりがちじゃないですか。今回は単なる和風ゲームではなく「和風ファンタジーゲーム」なので、絵的に地味にならず、派手で華やかな味が出るように気を使いました。キャラクターそれぞれでモチーフになる花をアイコンとして当ててみたのもその一環です。



⬆服のワンポイントになっているほか、登場時や絆Lvアップ時にもモチーフの花が舞う

―― 藤井さんは企画に関わることになったとき、どう感じましたか？

藤井 最初の立ち上げはゼネラルプロデューサーの佃（健一郎氏）と前川のふたりが企画書を作成して、自分はそれをあとから見た形なのですが、「おもしろそうだな」と感じつつ「ちょっとこれは大変だぞ」とも思いました。今までの『ルーンファクトリー』シリーズ（以下『ルンファク』）にない要素がかなりあったので、「これを作るのか…」と最初は少々不安がありました。

―― 今作からの新要素は、企画書の段階からすでに存在していたんですか？

藤井 そうですね、神器ですとか…あとはたしか「上空」関連もありましたよね？

前川 書いてましたね。「竜に乗って空を飛ぶ」的な内容を書いていたかと。会議にかけたときは、ほうぼうから「これ、本当にできるの!?」って言われました。

―― たしかに、空を自由に飛べるのは今回が初めてですね。

前川 じつはかなり揉めた要素のひとつだったんです。途中でもスタッフから「上空をやめてほしい」と繰り返し言われたりして…。

藤井 「マップだけにして、行き先を選択する形にするのはどうか」とかね。

前川 私としては、長い竜に乗って空を飛ぶという体験が今までのゲームになかったので、どうしてもやりたかったんです。日本人としては、テレビアニメ「まんが日本昔ばなし」のオープニングや、スタジオジブリの映画「千と千尋の神隠し」でハクに乗るシーンなど、わりとなじみ深いシチュエーションだし、憧れるじゃないですか。なので、根気強く説得して「上空」というフィールドができあがりました。

―― それに、上空があるからこそ「白竜の乗り手」という呼び名にも実感が湧く気がします。



ファンだからこその視線でブラッシュアップ

タイトル『龍の国』に込められた想い

── モコロンをはじめ、『龍ファク』は歴代作のなかでも特に「龍」の存在がストーリーに深く関わっていますよね。これまでの作品でも龍（ドラゴン）は物語の鍵になる存在ではありましたが、今回あらためてタイトルを「龍の国」としたのには、どんな想いが込められているのでしょうか？

前川　実は、タイトル候補は結構いろいろあったんです。それこそ「白い龍と大地の舞手」みたいな、ジブリ映画っぽいやつとか…。

藤井　今回は"自然"がテーマなのもあって「大地の○○」みたいな候補はけっこうあったかな。

前川　あった、あった！　で、最終的に残ったのが『龍の国』で…。

藤井　あとは『ルーンファクトリー』を前につけるかうしろにつけるか問題、みたいなのもありました。

前川　あーたしかに！『ルンファク』の外伝作品には『ルーンファクトリー フロンティア』や『ルーンファクトリー オーシャンズ』があり、これまではシリーズ名が前でしたが、今回は逆にしました。

藤井　今後もアズマの国を舞台にしたシリーズとしてやっていければなという思いがあって、最終的に使いやすいタイトルを選びました。

前川　あとはストーリーで語られますが、アズマの国を作った「国産み神」が「アズマトノミホシハバキ」という龍ですので、「龍が作った国」という意味で「龍の国」としました。日本列島って龍の形に準えられることがあって"日本列島龍体起源説"※1という説もあるんですが、私はそういう御伽話みたいなのが好きなんです。

── 龍神や、神様に捧げる祝詞と舞、「○○ノミコト」といった神様たちの長い本名など、『龍ファク』は和風ファンタジー好きにはすごく刺さるところが多いなと感じたんですか、前川さんはそうした神話などの分野について、本作の制作以前からお詳しかったんですか？

前川　実は私、もともと大学で社会人類学というか、いわゆる民族学※2を専攻してまして。そういう関係もあって、昔から日本神話とかに興味があったんです。今回それがけっこう役に立っているので、「大学の勉強が無駄にならなくてよかったな～」と思ってます（笑）。

美しい四季の大地にはプレイを快適にする秘密

── 遊んでいて、里の中だけでなく外のフィールドの景色にも親近感が湧いたというか、和の雰囲気を感じたんですが、なにか工夫がされているのでしょうか？

前川　先述のとおり『龍ファク』は「日本の自然」がテーマですので、主なフィールドも春夏秋冬の4つに分けて作られています。で、里もですが、フィールドもそれぞれの季節が映えるような、実在する日本の景勝地をいくつかモデルにして制作しました。日本人に身近な場所からサンプルを引っ張ってきているので、そこが親しみを感じるポイントになっているのではないでしょうか。

── 夏の里は熱海がモデルである、という噂を耳にしました。

前川　そうですね。静岡の熱海と、あとは宮城の松島をメインに、いろんな景色を合体させてます。春の大地は山口や四国にあるカルスト台地をモチーフにしていますし、秋の里なんかは、京都の伏見稲荷や醍醐寺なんかを参考にしています。冬の里もいろんなモチーフがありますが、主だっているのは岐阜の白川郷ですね。また、冬のフィールドは富士の樹海などをモデルに作ってます。

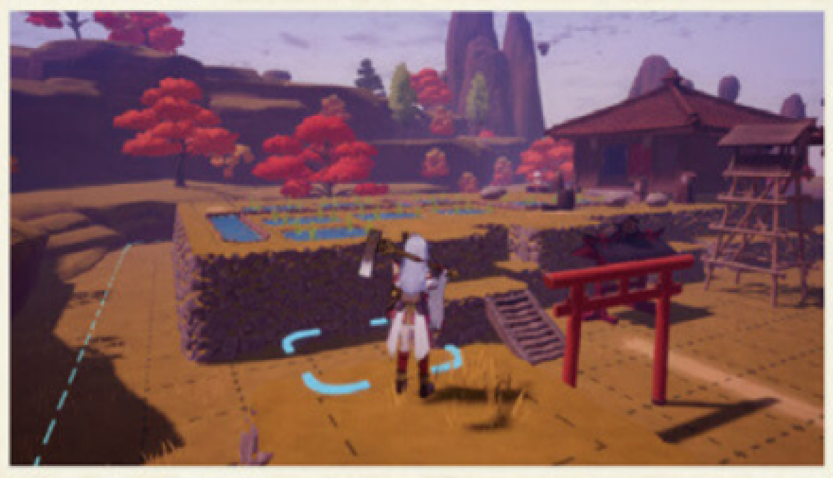
── 『4』や『5』のように拠点となる街が1か所でほかに季節の地域がある形ではなく、4つの季節の里のすべてが拠点になったのはなぜなんでしょうか？

前川　これも「里を4つ作るって大変じゃない？」と、結構悩んだところではありました。でも、四季に応じた美しい場所をちゃんと作りたいとなったら、やはり季節ごとに人里が必要だろう、というのが



冬の里。ほかの里に比べて屋根が茅葺きだったり角度が急だったりと、雪国ならではの情景が目を惹く

一番大きな理由です。あとは、今回は「里づくり」もテーマのひとつだった、というのも理由です。ひとつの里だと、自分の好きな景色を1個作ってしまったらそこだけで終わってしまって、作り直すことってあんまりないですよね。でもテーマの違う里がいくつかあれば、テーマごとに、「ここは秋だから稲作の里にしよう」とか「ここは商業の発展した里にしたいな」とか、いろいろ作って楽しめるのでは、と思いました。



⬆四季の人里があることで、それぞれの景色にあう里を作る楽しみが生まれる

前川　あと、ゲームの内部システム的な面でも利点があるんです。『5』のときに、「街のロードが長い」というご意見があったのですが、拠点を小さくして分割すれば一度に読み込むデータの量を少なくしてロード時間を短縮できるんじゃないか、という目論見もあって。

── たしかに、同じ地域内なら一瞬ですし、フィールドをまたいでいてもロードが短時間なので、とても快適です。

藤井　ロード面はだいぶがんばりましたね。たとえば、キャラクターとの交流で「一緒に過ごす」を行うとき、春の里で話しかけたとしても、秋の里にある「居酒屋ヤチヨでごはん」を選べますよね。そういうとき、開発の終盤まではいちいち秋の里のデータを読み込んでキャラをワープさせていたので、どうしてもロード時間が発生していたんです。でも「これはさすがになんとかしなきゃいかん」となりまして。かなり最後のほうで、全部の里それぞれに「一緒に過ごす」用の軽いモデルを置くことでなんとか解消しました。

前川　実は、見えない場所に置いてあるんです（笑）。あれは本当に終盤に、かなり無理やり入れましたね。

── 「一緒に過ごす」は、1日1回の贈り物を渡す以外の選択肢として『龍ファク』で初登場した要素ですが、どういう経緯で採用されたのですか？

前川　今までの『ルーンファクトリー』って恋愛要素が大きな魅力で、お客さまもそこに期待してくださっている方が多いです。ただこれまでの形ですと、恋愛というわりには、日々の交流がただの作業になってしまっている気がしていたんです。話しかけて、プレゼントをあげて、パーティに入れて連れ回して…とプレイしていくなかで、「これって恋愛と呼べるのかな？」と少しモヤモヤすることがあって。リアルの恋愛だったら、まずは挨拶や軽い会話から始まって、そこからいっしょにご飯を食べたり、遊びに行ったり…という段階があるじゃないですか。それをゲームでもやれないかな、と思って今の仕組みを提案しました。



⬆いっしょに楽しんだ思い出を通じてだんだん距離が縮まる。恋愛らしさがより増した

── 絆レベルが低い段階で、レベルの高い交流を選ぶと相手から拒否されるのもおもしろいなと思いました。

前川　ありがとうございます。でも考えてみれば本来はそうですよね。仲よくない人に対して急に手を繋ごうとしたら「えっ、なにするの？」ってなるっていうか（笑）。その辺はリアルに沿ってちゃんと段階を踏む形にしています。



アズマの国シリーズとして今後も続けられるように

※1：日本列島龍体起源説…北海道や九州を龍の頭として捉え、日本列島は龍の体でできているとする説。北海道が頭の場合を「昇り竜」、九州を頭とした「降り龍」のふたつの説と、それぞれを対（陰陽）としてとらえる考え方も存在する

※2：民族学…日本を含め、世界中のさまざまな人々の暮らし・文化・価値観を伝承資料などから研究し比較しながら、人間社会とはなにかを探る学問

強い意志を持って自ら道を切り開く主人公

――　これまでの『ルンファク』のストーリーは「主人公が大きな事件に巻き込まれて、結果的に世界を救う戦いに…」という流れが多かったですが、今回は主人公が最初からアズマの国を救うために奔走していて、よりシリアスな展開なのが印象的でした。

前川　やはり私がシナリオを書いた、ということがこれまでの作品とストーリーの毛色が変わった一番の理由でしょうね。主人公の物語への関わり方が、巻き込まれる形ではなく「主人公自身が物語を引っ張っていく」スタイルになったのも、私自身が"肉体的／精神的に強い"だけではなく、"強い動機を持って動いていく"主人公に惹かれるから…というのもあります。「国が滅びかけていて、原因もわからなくて、でもなんとかして救わなきゃいけない。そういう動機を持った主人公にしよう」と決めたのが大きかったかなと思います。実は十数年ぶりにゲームの脚本を書いたんですが、過去のシナリオライティングを振り返ってみると、やはり基本的には主人公が物語を引っ張っていく内容が多かったんです。

――　音速のハリネズミですよね…！　確かに彼は、周囲を引っ張っていくタイプの主人公ですね。

前川　そうですね（笑）。なので、自分もそういう物語を描くのが得意なんだろうな、と思います。RPGのシナリオは初めてでしたが、おかげさまで楽しんでいただけているようでよかったです。

――　主人公が記憶喪失なのは、シリーズではお決まりですが…。

前川　親の顔より見た設定ですね。

――　（笑）。今までですと、忘れてしまった過去はそこまで詳しく描かれていなかった印象があったんです。でも『龍ファク』ではかなり主人公の過去の話が掘り下げられますよね？

前川　私自身『ルンファク』のファンでずっと遊んでいて、そこがまさに疑問に思っていたところだったんです。「最終的に主人公の記憶は戻ったの？」とか「結局なにが原因で記憶喪失になったの？」みたいな部分が、あやふやなままなことが多くて。もちろんそれはそれで狙いがあったのだと思いますが、今回はせっかく自分でシナリオを書くので、そのあたりをハッキリさせよう、と思ったんです。今回は主人公が中心となって動いていくストーリーですので、それならいっそ記憶喪失の原因に焦点を当てたお話にしてみよう、という気持ちがありました。



⬆お話を進めると過去の回想シーンも。記憶喪失の原因自体も物語の鍵になっている

――　選ばなかったほうの主人公が幼なじみになったのはなぜですか？

前川　主人公が自分の過去＝託された使命を思い出すことになれば、同じ使命を背負ったもうひとりのことも連鎖的に思い出さざるを得ないよな、と。それなら、お互いが昔からの知り合いであるのが自然であって、じゃあ幼なじみでいいよね～という流れでした。どちらかというと必然から決まった感じですね。

――　メインストーリーもさることながら、スバルとカグヤのふたりはプレイヤーが操る主人公としても魅力的ですよね。

前川　このふたりは今までの『ルンファク』主人公にはいなかったタイプかもしれないですね。優しいだけでなく、凛としていてクールな感じもある主人公になっています。

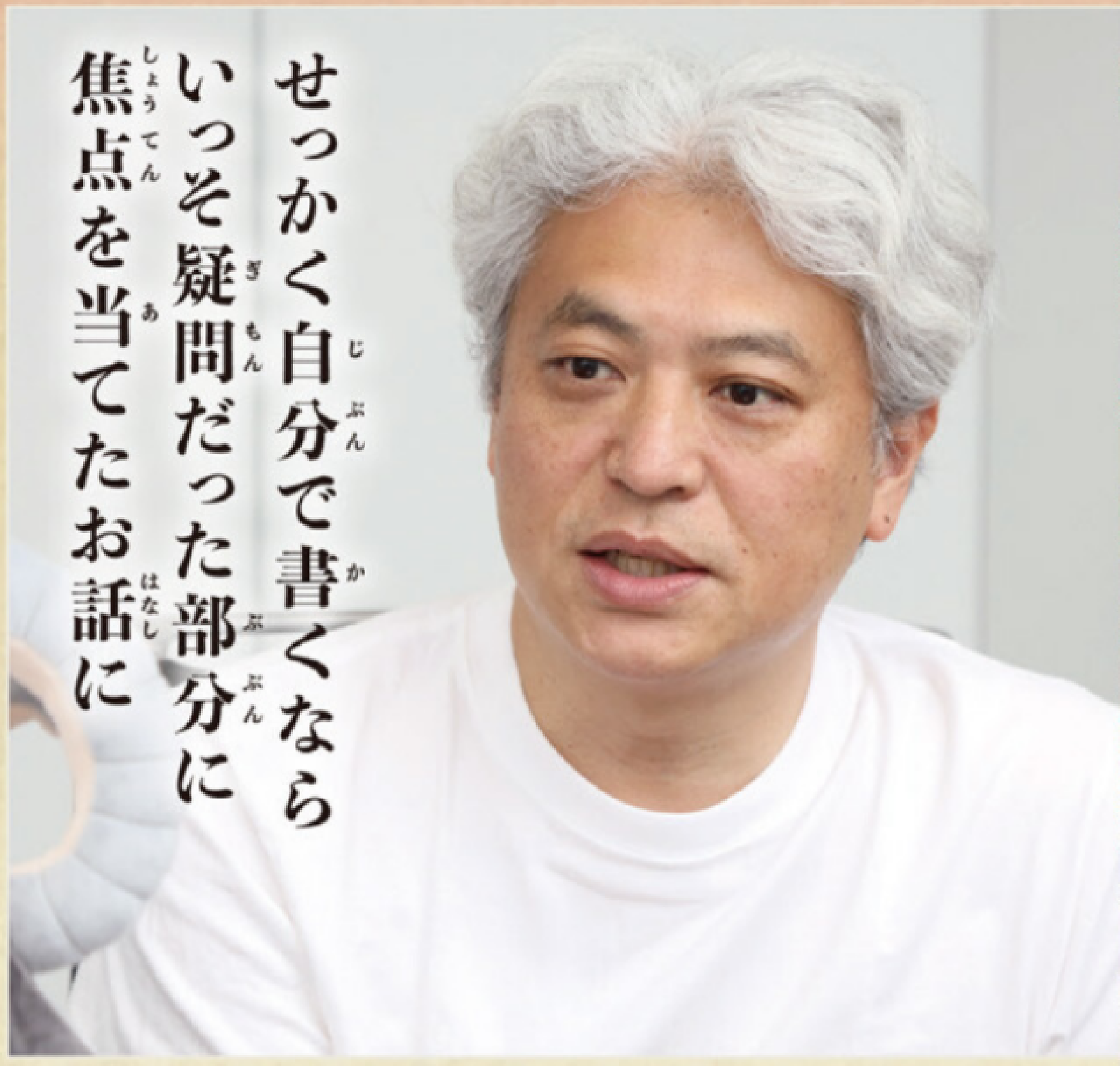
――　モコロンのような、プレイヤーとずっと行動を共にする相棒キャラは今までにない存在ですよね。モコロン誕生のきっかけはなんでしょうか？

藤井　最初にシナリオをもらったときは、まだモコロンはいなかったですよね？

前川　たしかに、プロットのタイミングではまだいなかったかな。

藤井　自分から「モコモコをマスコットにしたキャラクターを出してほしい」という要望を出しまして、結果モコロンが生まれました。で、最初から主人公が乗り手となる「白竜」がいることは決定していたので、前川と話して白竜をモコモコに変身させたらいけるんじゃないか、という話になり「白竜が力を失ってモコロンの姿になる」という設定になりました。

前川　もともと、白竜をモコロンのようなマスコットキャラクターにする予定はまったくありませんでした。ただ、そこは合体させたほうが話が膨らみそうだなと思ったので、今の形になりました。



せっかく自分で書くならいっそ疑問だった部分に焦点を当てたお話に

モコロン



➡アズマを救う「大地の舞手」である主人公の相棒。ふだんはキュートなモコモコの姿だが、変身すると立派な白竜に！



藤井　ゲームの性質上、シリーズを通してすべてのタイトルに出ているキャラクターって存在しないんですよね。共通して出ているのは魔物のほうで…。なので、シリーズの顔になるようなキャラクターがほしいなという希望があり、モコモコを全面に出していこうという狙いで誕生しました。



⬆最初は記憶喪失で戸惑うものの、国を救う「大地の舞手」として役割をまっとうするために奔走する主人公。強い意志を持って積極的に行動し、神様すらも引っ張っていく姿がカッコイイ！

膨大なツールをまとめあげた「神器」

――　新要素である「神器」はメインストーリーにも絡みつつ、バトルでも農業でもそれぞれに役割があって、とてもうまくまとまっているな、という印象がありました。

前川　今作の制作にあたって、「いろんな要素を整理したい」という思いがあったんですよね。今までは農業には「農具」が必要だったり、武器や料理などのクラフトもまずは道具となる調理器具や作業台が必要で…と膨大な要素がありました。やり込みとして楽しい部分ではあるんですが、プレイを重ねていくうちに最終的に使うものって数種類程度に限られていくよな、と感じていたんです。特に魔法やルーンアビリティ※3はその傾向が強かったので、それなら最初から使いやすいモノを厳選してパッと出せるようにしたほうがいいんじゃないか、と考えたのが最初でした。そこに農具の機能も掛け合わせようと思いついたのは実は後からなんですけど…「できるんじゃない？」と思って、やってみたらできた！みたいな感じです（笑）。

藤井　最初は神器を農具に使うってどうなの？と揉めたところではあるんですが。剣の神器とか…。

前川　歴代でいうと「カマ」の代わりで、結構重要なものですよね。

藤井　そこは理解しつつ、私的には「なんで燃やすと種の質がよくなるの!?」って思ったんです。

前川　あれは…焼畑農業です（笑）。

一同　（笑）

前川　まぁそんな感じで、いろんな要素を整理したかった、というのが神器が生まれた理由ですね。あと『ルンファク』は要素が本当に多いので、すべての要素を一度に全部出すのではなく、少しずつ触れることでそれぞれを理解しやすくしたかった、というのもあります。なので、新しい神様を救うたびに新しい神器を手に入れ、それに伴って段階的に要素が解放されていく仕組みになりました。



⬆戦闘でも農業でも大活躍な神器。シンプルにまとまったことで初心者も理解しやすい

※3:ルーンアビリティ…『ルーンファクトリー』シリーズにおける、いわゆる「スキル」や「必殺技」のようなもの。武器ごとにさまざまなルーンアビリティが存在し、広範囲を攻撃できたり追加で自身を強化／相手を弱体化できたりなどの効果があるものも。装備品のように付け替えることで使用できるようになる

キャラクターの魅力を深める設定と絆の物語

スバル／カグヤ

“贖罪”をテーマにしつつ明るい展開に





前川　スバルのモチーフは源義経※4、カグヤは静御前※5です。主人公たちは舞手（神職）の優美さと、戦う人としての猛々しさの両方の性格を持ち合わせているイメージでして、デザインも右から見ると武者、左から見ると舞手、という風にキャラクターの印象が変わるようにしています。そして絆クエストですが…実は、このふたりのお話はわりと書くのに難航しました。

―― そうなんですね！ なぜですか？

前川　メインシナリオ自体がこのふたりのお話だったので…それがある程度終わったタイミングで、あらためてどんな側面を紐解いていくのがいいのか？と悩んだんです。で、彼らはメインストーリーで出てくるときには黒竜の乗り手であり、アズマの国に災厄をもたらした敵側だったわけなので、どちらも「贖罪」がテーマになっていきました。とはいえ、それだけだとどうしても全体が暗い話ばかりになってしまうので、そこからどういう風に持ち上げていくか？を考えていきました。たとえば、スバルの絆クエストでは、ちょっとギャグっぽい感じで、主人公のお見合いのお話が出てきたりだとか。

―― あのシーンすごく好きです！ スバルがちょっとやきもちを焼いているようすがかわいらしくて。



⬆縁談話を聞き、思わず割り込んで妨害！

前川　カグヤの絆クエストだと、黒竜との思い出を語ったりだとか…。お互いが同じ境遇を過ごしてるんだけど、そのあとはちゃんとそれぞれのお話が楽しめるようにしたつもりです。

―― これはメインストーリーのほうですが、ふたりが髪飾りを交換するシーンがとくに印象的でした。

前川　スバルのモチーフが紅梅で、カグヤが白梅なんですよね。実際ゲーム中のエフェクトや浴衣の模様などでそれぞれのモチーフをあしらっているんですが、本来、日本だと「白が男性」「赤が女性」のイメージなんですよね。

藤井　紅白歌合戦とかそうですよね。

前川　そうそう。でも、このふたりはわざと逆にしています。それはまさにあの髪飾り交換のシーンがあるからこそで、交換したからお互いのモチーフが入れ替わっているんですよ。



⬆過去の回想のなかでも印象的な、髪飾りを交換するシーン。ふたりの絆が窺える

いろは

気付きと成長の絆クエスト　序盤を支えるポジティブ娘



前川　私、いろはちゃんの絆クエストのお話が大好きなんですよね。

藤井　シナリオを読んだときに「なんだ、この美食家って…？」と思いました（笑）。

前川　「次こそ本当のお団子をご提供します」っていうあのノリね（笑）。田舎のお茶屋で一生懸命働いていた子が都会に憧れて、でも結局故郷が一番だと再認識して「私はここでがんばっていくんだ」みたいな、「成長と気付き」の物語を描ければいいなと思って今のお話になりました。



⬅評判を聞いてやってきた客が、実は有名美食家で…某グルメ漫画っぽい展開!?

―― いろはの性格や設定は、どんな風に決まっていったんですか？

前川　実は、最初にシナリオを書いた時点では、今ほど明るくて強気なキャラクターではなかったんです。なんかいろんな人の手を渡り歩いていくうちに、だんだんチャキチャキした子になっていって（笑）。でもそのおかげでお話も膨らんだので、結果的によかったかなと思っています。今回は特に「里も国も滅びかけていて、もうダメかもしれない…」という感じで、メインシナリオの最初の入り口がだいぶ暗いじゃないですか。なので、「それでも私は元気でやっていくから！」というように、負けん気の強いぐらいの子が最初に支えてくれるキャラでよかったなと思いました。

藤井　サブキャラクターを立たせてしまったがゆえに、逆に地味な印象になってしまったのでは、と少し心配ではあったんですよね。妹のほうがインパクト強いかも、と（笑）。

前川　たしかに、影が薄いキャラのクサツとかも、ノボリを背負ってて見た目はインパクトがあるけど…まぁ、いろはちゃんは正統派ヒロイン路線ということでひとつ！



⬅里から人が減り、シンボルの桜の木も伐採される予定…。暗い状況でも里を盛り上げようと声を上げるいろはは、ストーリー最序盤の清涼剤となる存在

※4：源義経…鎌倉幕府の初代将軍である源頼朝の異母弟。戦の天才とも呼ばれた名将で、平氏との戦いにおいても活躍した。幼名は「牛若丸」で武蔵坊弁慶との逸話が有名
※5：静御前…平安末期～鎌倉初期に実在した女性で、平安の三美女のひとりと称されることも。女性が男装し歌いながら舞を披露する伝統芸能・白拍子として活躍したとされる

ムラサメ 「強さとはなにか」を探す“スポ根”ストーリー!?



前川　彼はまさしく見た目どおりなキャラクターですよね。強さを求める実直なサムライで、主人公の頼れる兄貴分のような面もある。そして左目の眼帯に秘密が隠されていて、交流していくうちにそれが判明していきます。ムラサメの絆クエストのテーマですが、前川的には「スポ根」でした。

――　スポ根ですか（笑）。たしかに、最初からずっと修行してますしね。

前川　真面目に言い換えると「本当の強さとはなにか？」みたいな問いかけが主題ですね。強さを追い求めた果てに、なにがあるのか？という自問自答の答えを主人公といっしょに見つけていくっていうのがコンセプトです。

藤井　とっておきの水着という衣装がDLCにあるんですが、ムラサメの水着には左手に猫のようなマスコットがついています。それの正体が、彼の絆クエストを進めるとわかります。

――　猫…なんだかかわいらしいですね！ お酒に弱いとか、ところどころギャップがあるのも魅力的です。

前川　栗とおにぎりが好きだったりね！



⬆大好物の栗おこわをあげると「受け取ったら返せぬぞ？」と大興奮。かわいいギャップ！

マウロ 感情豊かな おなじみ一族 心揺さぶる真の宝を求めて

――　マウロは『ルンファク』ではおなじみの、ヴィヴィアージュ家の男性ですね。

前川　はい。『ルーンファクトリー2』のマックスなど恋愛候補としてはいたんですが、結婚までできるヴィヴィアージュ家の男性は初めてです。お気づきの方も多いかと思うのですが、マウロのモチーフはそのまま、マルコ・ポーロ※6です。西から東に珍しいものを求めてやってきて、「東方見聞録」を書いた人ですね。名前も最初はマルコにしてたんですが、旧作にすでにマルコがいたことをあとから思い出して、あわてて変えました（笑）。

――　口調は軽いですが、夢に熱い男ですよね。

藤井　ヴィヴィアージュ家の男性は、みんなもれなく感情表現が激しいですから



⬅アズマの風景を見ただけで感涙するマウロ。彼にかかればすべてがお宝に!?

ね。そういう意味でも、声優を務めた梶裕貴さんはハマり役だったと思います。

――　彼の絆クエストのテーマは？

前川　「真の宝物とはなにか？」ですね。彼自身は宝物って単なる金銀財宝ではなくて、心にグッとくるモノはなんでも宝物っていうハートの持ち主なんですが、絆クエストの最後で“至高のお宝”を見つける…というストーリーになっています。まだの方はぜひその“至高のお宝”の正体を実際に遊んで確かめていただければうれしいです。



ひな 『5』ユーザーへファンサ！主人公への憧れが今に繋がる

――　ひなの登場はファンの間でも話題になりましたが、どういった経緯で決まったのでしょうか？

前川　実は「ひなが大きくなって出ます」というのも企画書に最初から書いていたんです。話題にもなるだろうし、『5』のユーザーさんも喜んでくれるだろうという目論見はたしかにありました。実際私もひなちゃんが好きだったので、もっと活躍させてみたいという思いから登場させています。

――　子供から大人になるうえで、デザインはどんなふうに考えていきましたか？

前川　成長したひなはどんなことをしているだろう？と想像して出てきたのが、このSeedのユニフォームです。『5』では主人公に憧れる少女だったので、主人公が所属していたSeedに入隊して、守られる側から世界を守る側の立場になったんですね。

――　ひなの絆クエストにも『5』の小ネタがちりばめられていますよね。

前川　彼女の物語のテーマは『5』のユーザーさんへのファンサービス」なんですよね。ちょっとジュリアンファンには辛いものがあるかもしれませんが…。

藤井　ジュリアンも一枚絵でちょっとだけ出てくるので、ぜひ見つけてください。そういえば、ひなとマウロが登場するタイミングは、最初はもっと遅かったですよね。

前川　そうですね。本来だったら2章（夏の里）の頭くらいから登場予定だったんですが、「もっと早くに出してよ」と藤井から指示が飛んできまして。

藤井　最初のプロットだと、序盤の春の里の時点で交流できる男性キャラクターがサカキとタクミしかいなかったんです。

前川　あ、そっか。ムラサメもそうですね。

藤井　そうですそうです。ムラサメも同じく夏の里あたりで登場予定だったのですが、前倒しにしてもらいました。現在もひなの居住地が秋の里なのは、登場が遅かったときの名残なんです。

――　最初は飛空艇からやってきてたけど、自宅は秋の里にあるんだ!? とうすうす感じてはいたのですが、そんな経緯があったんですね。



前川　キツネのウェアアニマル（獣人）なので、伏見稲荷モチーフの秋の里になぞみますよね。実は秋の里って人間以外の種族が多い集落なんですよね。



⬅人形を取りあう子供たちに対し、引っ張り合いを提案。実は『5』で登場した彼女の叔父「むらくも」とのシナリオで登場したエピソード

各キャラクターの好きなものはどのように決まった？

前川　ゲーム的な都合もなくはないですが、基本的にはストーリーやキャラクター設定から紐解かれたものにしています。いろはとかは特にわかりやすいですよね。お茶屋で甘味を創作していて、もともと本人も和菓子や甘い食べ物が好き、っていう。あとムラサメがおにぎりや栗が好きなのは、「修行に時間を割きたいから簡単に食べられるもの」なのと、あとは「諸国を漫遊しているので、旅先の自然から採れるもの」という部分からきています。



⬅ひなの好物はキツネうどん。わかりやすい！

※6:マルコ・ポーロ…13世紀に活躍した、ヴェネツィア共和国出身の商人・探検家。24年間に及んで東方諸国へと渡り、中国をはじめとする東アジアや中央アジアの実情を「東方見聞録」にまとめて、初めてヨーロッパ社会に伝えた。日本を「黄金の国ジパング」として紹介したエピソードが有名

アズマの四季を司るクセつよ(!?)神様の魅力

うららか 生きる時間が違う者たちの切ない物語の語り部的存在

前川　彼女のモチーフは本当に見たまま桜でして、春のうららかな日差しを彷彿とさせるような、穏やかな神様としてデザインしてもらいました。あとは男性ユーザーに人気が出てほしいなという気持ちはすごく込めています。

――　たしかに男性人気が高いイメージがありますね。

前川　実際、発売から2週間たった現在で、結婚相手として多分一番選ばれているかなと思います。

藤井　もちろん、春の里の神なので出会いが早いことも影響しているかもですが。

前川　彼女の絆クエストの題目は、「神と人間の差」といいますか…。不死の存在と定命の人間との違いという大きな問題に悩んで、そこにどんな答えを見出していくかっていうのがテーマですね。『ルンファク』シリーズではエルフなど長命の種族がこれまでもたくさん登場していて、そういうお話は何度か描かれているんですが、今回は彼女がそれを語る役割を担っています。







↑神である自分は、里の人たちとどのような関係であるべきか…里と民をこよなく愛する彼女だからこその悩み

マツリ 夏のようにパワフルに！ 絆クエストもマツリ感全開!?

前川　マツリちゃんのコンセプトはずばり「夏の元気っ子」です!!

藤井　衣装には沖縄の民族衣装的なイメージも入ってますしね。

前川　イメージの花もハイビスカスですし。夏の大地のBGMは沖縄民謡がベースになっていて、これは彼女のモチーフにちなんでいます。スタッフの中でもマツリは男女ともに人気が高くて、自分としても非常にうれしいです。

――　絆クエストはいかがですか？

前川　う～ん、なんだろう…。難しいですけど、彼女も結局「強さってなんだ」みたいなところに行き着くキャラクターではありますよね。よく「マツリちゃんが最強！」って豪語しているけれど、果たして最強ってどういうことなのか？みたいな。ただまぁ…そこまで考えて書いてたかなぁ？というのが正直な感覚です。

一同　（笑）



前川　究極、「マツリちゃんが元気に暴れている話ならOK！」みたいな気持ちで監修していたような気がしますね。

――　そんなところも、なんだか勢いで突っ走るマツリっぽいですね（笑）





←↑明朗快活でムードメーカーだからこそ、エピソードも勢い重視!? そんな素直さが彼女の魅力でもある

たくさんの神様が登場したのは「神様会議をやりたかったから」!?

――　これまでも神様的な存在がパートナー候補になることはありましたが、約半数が神様なのはチャレンジングな気がします。神様がたくさん登場することになったのと、その神様たちがパートナー候補になったのはどちらが先ですか？

前川　え～っと…。実はこれも、企画書の時点ですでに「このゲームには6人の神様が出てきて、全員恋愛候補になります」と書かれていたんですよ。

――　えっ、そうなんですか!?

前川　今作の大きなコンセプトとして、「自然を癒やす・育てる」があったのはお話ししましたが、日本の八百万信仰の考え方で自然＝神様という考え方がありますよね。なので、自然を癒やしていくことは、つまり神様を癒していくことに繋がっていく。なので、最初からこの物語を紡いでいくうちに、神様もどんどん増えていくだろうとは思っていました。



↑神に祝詞と絆の舞をささげ、ルーンを行き渡らせて癒すのが「大地の舞手」の役目

――　たしかに「傷ついて困っている人」と「それを救って癒してくれた存在」と捉えれば、深い関係にもなりやすそうです。

前川　あとは、神無月（10月）は出雲の国に日本中の神様が集まり、夫婦になる男女を会議して決める「神議（かむはかり）」という逸話があるんですが、あれをやりたくて。実際、ゲーム中にも「神様会議」が何回か開かれますが、あの雰囲気を描きたくて神様をたくさん作ったという理由もあります。



――　企画書を見たとき、そのあたりについて藤井さんはどう思いました？

藤井　驚きはしましたけど、和風のゲームなのでアリはアリなんじゃないかと思いました。『5』でも実は、神様の結婚候補は存在していたわけですし…。あとはユーザーさんが受け入れてくれればいいなというだけでしたね。

――　『龍ファク』の神様たちは神様でありつつ、いい意味で神様らしくない面が多々あって親しみやすいこともあり、むしろファンタジーだからこそできる体験のひとつとしてとても楽しかったです！

※7:鞍馬天狗…京都府京都市に実在する「鞍馬山」の奥、僧正ヶ谷に住むと伝えられている大天狗。能「鞍馬天狗」では彼が牛若丸に兵法を教えたという逸話が語られる

※8:クラマがすごろくでサイコロを投げるときのかけ声

クラマ ゲーマーな神様は現代文化とファンタジーの架け橋？



―― クラマもなかなかにクセが強いキャラですよね。

前川 属性モリモリじゃん、みたいな感想をSNSでも見かけますね。

―― 紹介映像の時点でインパクトがすごかったです。

藤井 「デスティニースロー」※8のくだりですね。

前川 知らないうちにあのシーンが切り取られてたんですよね。でもおかげさまで注目度が上がってよかったな、と。クラマは、ホームである秋の里のモデルが京都なので、その流れで、鞍馬山の守護神である鞍馬天狗※7がモチーフになっています。髪の毛も天狗の羽っぽい雰囲気になっているんですよね。実際、鞍馬天狗は源義経に稽古をつけたという伝説もありますし、智将的な雰囲気を出すのにもよいモチーフかなと思っています。

―― 彼はなんでゲーマーになったんですか？

前川 彼の属性として引きこもりというのがあって、絆クエストでその原因も語られるんですが…ゲーマーだから引きこもりになったのか、引きこもりがきっかけでゲーマーになったのか…そこら辺は私にもちょっとよくわからないです（笑）。

―― アズマの住人らしからぬといいますか、私たち側の人間なのかな？と思うようなカタカナ語彙が印象的で…。彼は我々と同じようなデジタルのゲームも遊んでいるのですか？

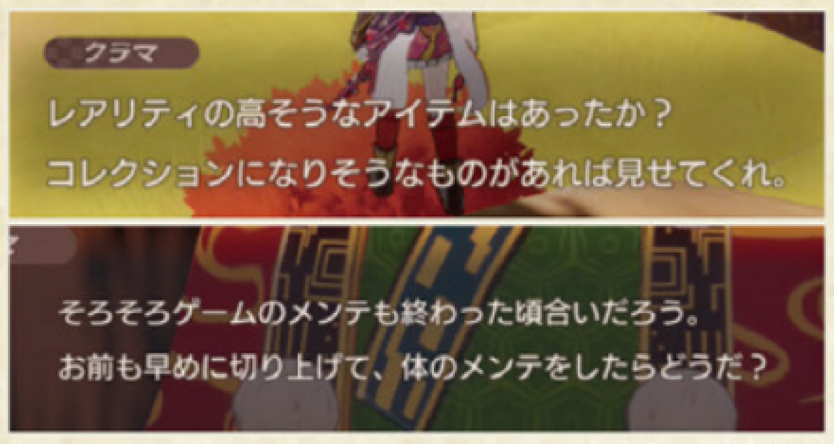


➡遊びでも勝負は勝負！ そして超がつくほどの負けず嫌い。ゲームを全力で遊ぶ姿は、神様だけれど親しみやすい。子供に好かれるのも納得

前川 ゲームと呼ばれるもの全般に精通しているという設定なので、当然テレビゲームも嗜んでいるんだろうな、とは思っています。実際に根の国は古の文明が残っている場所なので、そこから発掘してきたのかもしれないですね。あるいは、彼の長い寿命のうちのどこかで手に入れたテレビゲームを、未だに遊んでいるのかもしれない。

藤井 制作中、「リセマラとか言ってるけど、これいいの？」って何度か確認しました（笑）。けど前川は「いいんだ」と。

前川 「一見ファンタジーの世界に現代的なエッセンスが入っている」というヤツが個人的に好きでして、クラマにやってもらうことにしました。どこまで許容するかはちょっと悩みましたけど、ツイランのシナリオでドローンが出てきたときに、「これはもう、なにやってもアリになるな」となりました（笑）。



⬆アズマ離れしているセリフの数々。我々には身近ですが…って、ソシャゲも嗜んでいる!?

フブキ 内なる衝動と向き合う成長の物語 やさしい声にも注目



前川 彼はもちろん、冬の狼がモチーフです。狼ですから、優しげな見た目に反して獰猛さみたいな野生の部分が内に秘められていて、それとどう向き合っていくか、が絆クエストのテーマにもなっています。自分はこれからどう生きていくか？ みたいなものがフブキの物語の核になっています。

―― フブキは狼ではありますが、思った以上に「わんこ」って感じがしました。

前川 わんこ味がだいぶ強いですよね（笑）。

―― ただ、戦闘中の唸り声は本格的というか、獣っぽさが満載でリアルだな、と。

前川 そうですね！ フブキ役の斎藤壮馬さんは柔和なキャラを演じられることが多いので、フブキも基本的にはそのイメージで演じてもらいました。



⬅内なる狼の衝動に怯え、自分を卑下しがちなフブキ。主人公が協力し、共に考え行動することで、考え方にも変化が現れていく





次号も引き続きインタビューをお届け！
残るパートナー候補たちのお話にそうご期待

これって知ってた？

攻略で 小ネタで Q&Aで

もっと楽しくなる〜ん!!

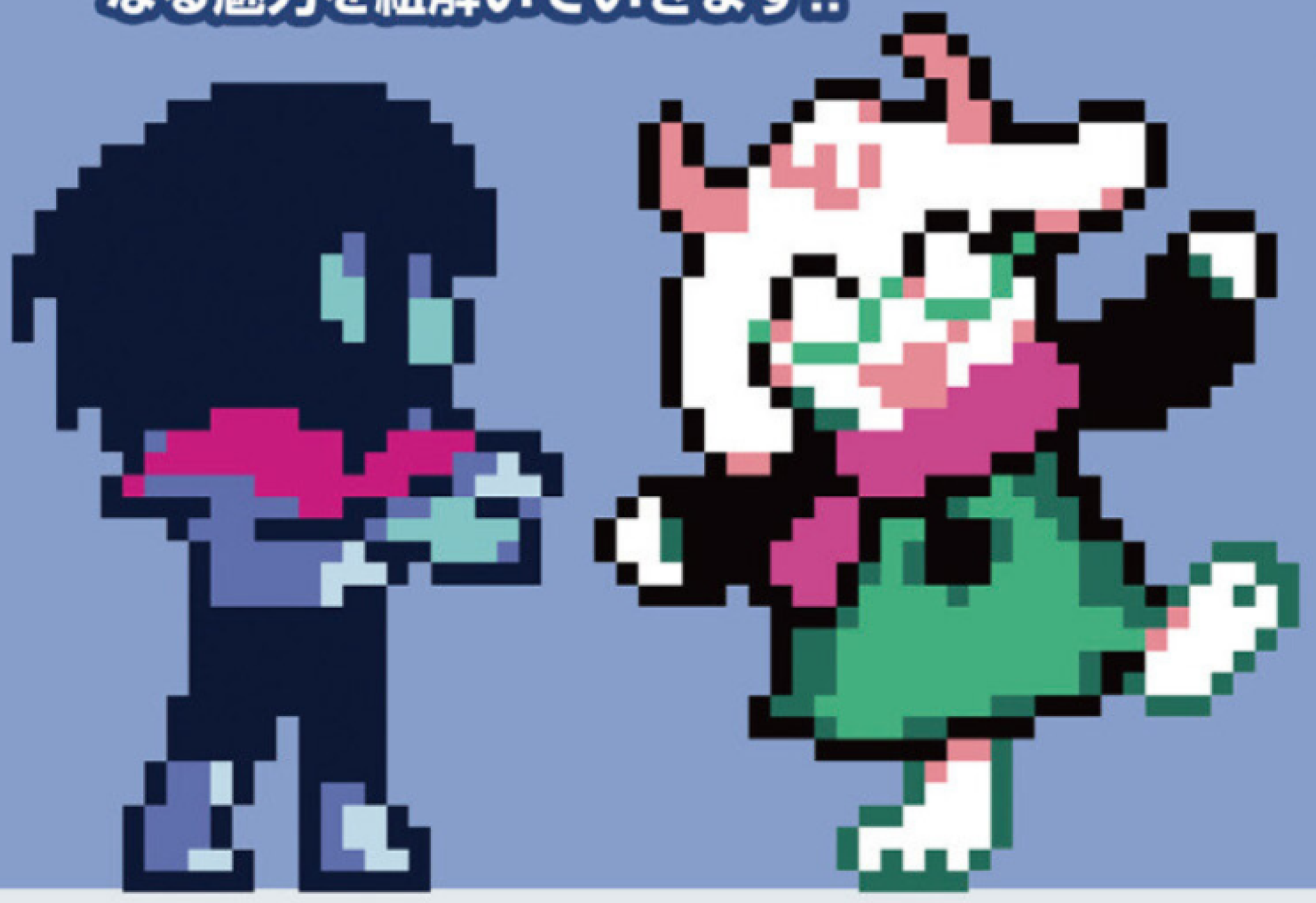
Nintendo Switch2 / Nintendo Switch DELTARUNE
■ハチノヨン ■6月5日配信 ■ダウンロード版各3980円(込) ■RPG ■CERO12歳以上 ■プレイ人数：1人 ■どちらかの機種で購入すると、もう片方のバージョンを300円(込)で購入できます

DELTARUNE™

楽しいお楽しみ要素が満載の『DELTARUNE』チャプター3&4！ 攻略、小ネタ、Q&Aの3つの観点から、『DELTARUNE』がもっと好きになる魅力を紐解いていきます!!

チャプター3 & 4の秘密が知りたくなる！







（うざいイヌもいるよ）

テナのゲームでSランクを目指そう！

テナのゲーム『THE LEGEND OF TENNA』でSランクをとるためのコツをご紹介。すべてのゲームでSランクをとるとイイことが！

バトルで高得点狙い ROUND1

特にバトルでの高得点がねらいやすいです。積極的にバトルで好成績を出して、獲得ポイントを上げていきましょう。

戦闘はTPをためてかつ早めに倒そう

➡「シャドウガイ」の旋律での攻撃は、ハートを狙ってくるので慣れれば避けやすいです。弾幕にたくさんかすって、TPゲージにある★マークまで、できるだけ早くポイントをためよう

かすりボーナスを積極的にねらおう



メニューをたくさん積み上げよう



⬅これくらいの高さまで料理を持ってラニーノかエルニーナに投げると、スコアがぐんと上がります。火の玉には常に注意！

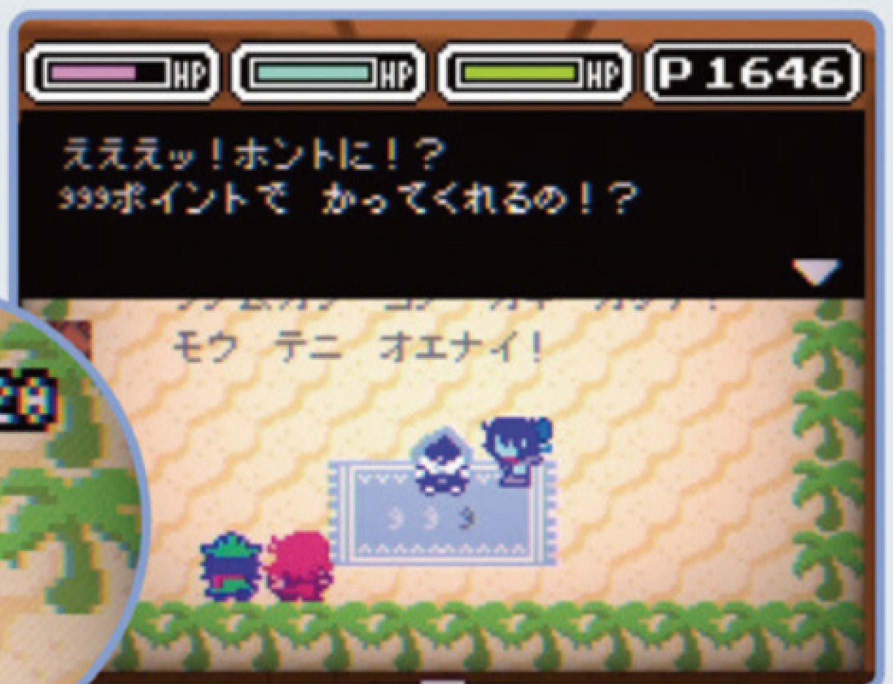


⬆バトル、ポイント、シェフのいずれかで高ランクをとれば多少低いものもカバー可能

ポイントを減らさず進もう ROUND2

ROUND1のポイントが引き継がれます。ポイントを大幅に減らさないことが重要！

➡ピピンズのショップでは、ランサーの高ポイント取り引きに気をつけましょう。セール中だと9ポイントでもらえるところを999ポイントとられてしまい、なかなか手痛いです…



➡スージィが掘り返すポイントも何気においしい。ときどきある+20点は、積み重なれば大きいです





ライブでは自分の譜面に集中！

⬅冒険パート終了後には音楽ゲームに変わります。中央の譜面が自分のパートなので、そこのみに集中しよう！（スージィとラルセイが気になるが我慢だ…）クリスは基本的にこの曲のメロディーを刻んでいるので、何回か曲を聞いてから挑戦するのもおすすめ。何度もプレイして感覚をつかもう

ROUND1&2の両方でランクSをとると…？

TVの中にも小ネタがいっぱい

チャプター3のゲーム内では、なかなか初見では気づきにくいようなネタがちりばめられています。うざいイヌファンにはうれしい演出も!?

TVの中で 出演者の名前でテナの反応が変化!

テナのテレビに出演するときに入力する名前には、実は秘密があります。どんな名前を入れるかによって、テナの反応が変わりますよ。

入力できない！クソス



⬆おそらくプレイヤーが一番はじめにやるであろう名前。「リ」が入力できず「クリス」が「クソス」になってしまいます…

自主規制のウソチ



⬆➡何回も入力しようとすると「ダメヨ」と怒られます。明らかな下ネタはNG!

こそこそ、ソソソ



⬅コソコソするクリス、想像するとちょっとかわいい

勇者の代名詞？アアア



➡名前を決めるときに、決定ボタンを押しっぱなしにしてしまった末路…。どの勇者も一度はやりがちです

ゲームで 全部とれちゃう!? テナのボーナスゾーン

みのがしがちですが、ゲームの途中でテナのへそくりをとることができます。



⬅ランサーが画面左端から掘ったあとをたどっていってみよう。ちなみにスージィはミドリ泉をガブガブ飲み始めます



➡奥に行くとテナのボーナスゾーン（へそくり）がたんまり！入手するとゲームのランクにかかわる「獲得ポイント」もしっかり上がるので、足りない場合はここで稼いでおくのも手

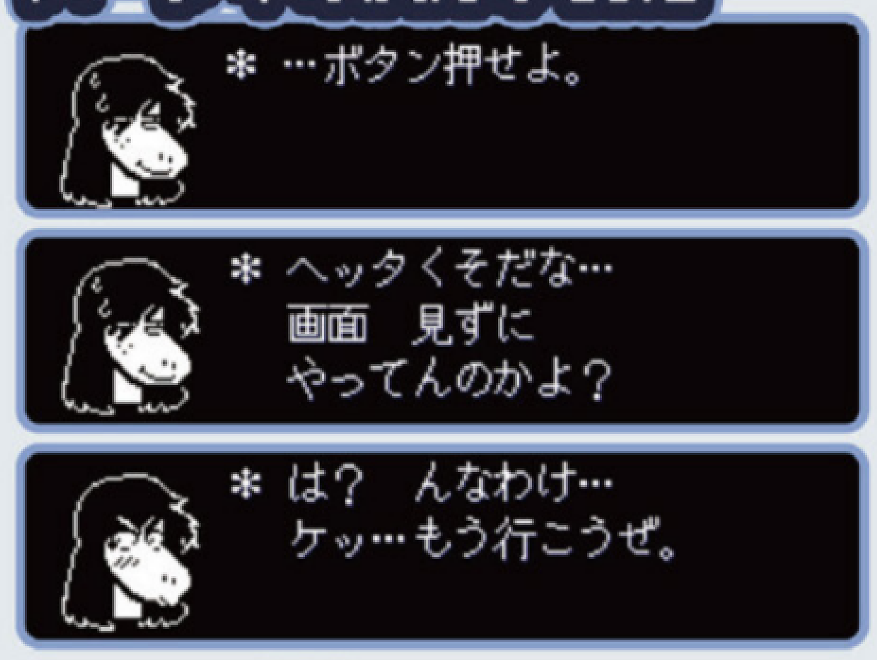
楽屋で スージィとレースゲーム

ゲーム終了後に行ける楽屋では、スージィとレースゲームが楽しめます。しかし、画面は見られないのでなかなか高難易度!?



⬆テレビをチェックしてみると、スージィとレースゲームを始められます。壁に向かってやるため、肝心のゲーム画面は見られません！自分の感覚を信じてプレイしよう。（左上、右上、右下、左下の順に入力すると？）

操作によってスージィの反応が変化



⬆プレイした結果によって、スージィのセリフが変わります

バトルで まさかのパロディ「うざいイヌ 参戦!!」

チャプター3でのルールノーとの戦闘では、うざいイヌの特別演出を見ることができますよ。うざいイヌファンは必見のイベントです。



⬆ルールノーとの戦闘でイベントは発生します。「芸」しかできなくなった！の表示から、なにも選択せずにいると…？

スペードマークがうざいイヌマークに！





⬆ランサーのスペードマークが、しばらくたつとうざいイヌに変わります。「芸」とうざいイヌをあわせて選択してみましょう



⬆入力に成功すると、だれもが知っている某大乱闘ゲームのようにうざいイヌが参戦します!! うざいイヌって、いったいどんな風に戦うんだ…

まだまだ遊び尽くす! 闇の世界

チャプター4の闇の世界でも、お楽しみ要素が盛りだくさん。特に「ピアノ」には秘密が隠されているので、ストーリーを進める際には要チェックです。

ピアノの前で 音を探して曲を弾くと…?

大きなピアノを弾くことができるエリアでは、特定の曲を弾くとラルセイたちの反応が変わります。

この画面で音を探そう

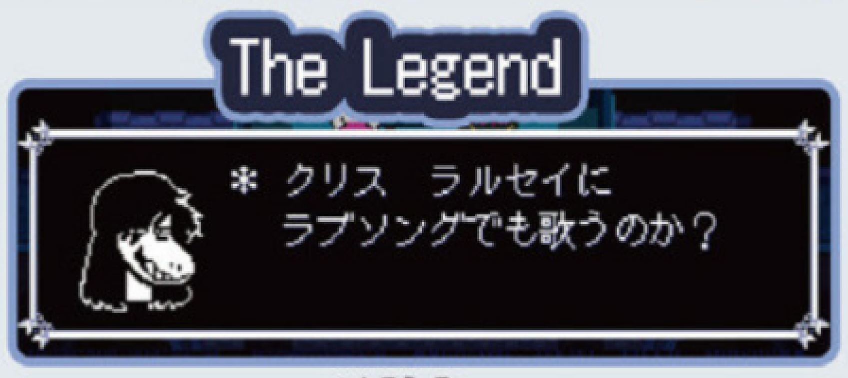


⬅⬇(Xボタン押しっぱなし)⬅、⬅、(ボタンはなす)⬅、↘、と入力すると、うざいイヌ到来!! 演奏は強制的に終了してしまいます





⬆↘(ミ)、↘(ミ)、⬇(ファ)、↙(ソ)、↘(ミ)、⬇(ファ)、⬇(ファ)、↙(ソ)、➡(レ)、キー変更後に↙(ソ)。親切でやさしそう!?



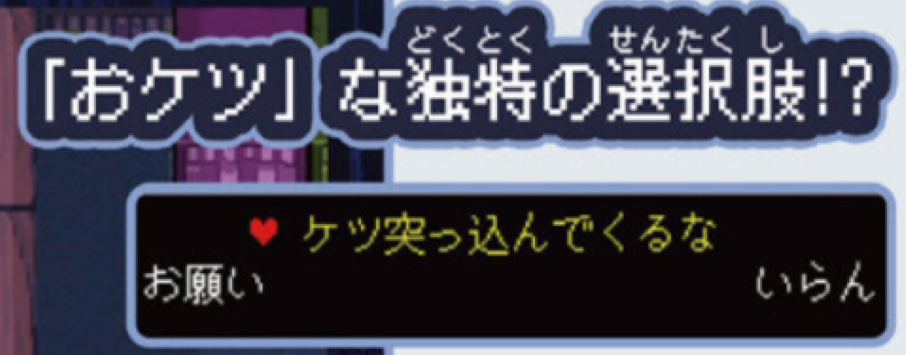
⬆Xボタンでキー変更後に⬅(ラ)、⬆(ド)、⬇(ミ)、上(ド)、左上(シ)↙(ソ)、➡(レ)、↘(ミ)、と入力。ラルセイがよく歌っている曲に

パズル中 ケツを突っ込むラルセイ

図書館で本棚を動かすフロアでは、ラルセイに話しかけると手際よく解くためのアドバイスがもらえます。

「おケツ」な独特の選択肢!?





⬅本棚のパズルが少しむずかしいエリア。アドバイスを素直に聞いてみるか、拒否するか、「ケツ突っ込んでくるな」のいずれか選べます

しょんぼりラルセイ



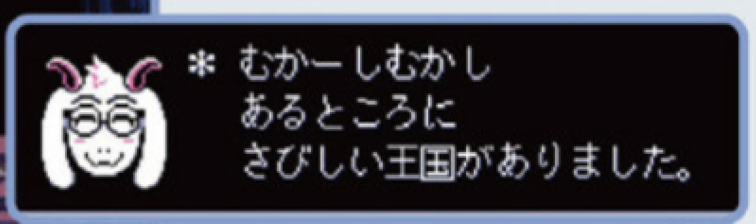
➡ケツ突っ込むな、を選ぶとしゅんとソファに座ってうつむいてしまいます。心が痛い…(が、かわいそうだけどちょっとかわいい)

戦闘後に ボスたちにまた会ってみよう

ボスとして登場するジャックシュタインやカボチャですが、戦闘後にも会うことができます。



話シ スぎて、ナガイ シすぎ



⬅⬆ジャックシュタインと戦ったところにまた行くと、戦闘時に登場したカボチャがいます。昔話をするラルセイに、「ナガイ シすぎ」

照れちゃう、ジャックシュタイン





⬆➡じいさんの書斎にいるジャックシュタインに話しかけると、行くべき場所のヒントが聞けます。「かわいい…」と言うと、言われ慣れていないのか一瞬だけほっぺを赤らめてうつむきます(かわいい…)

おまけ 金色のピアノで楽譜を演奏

小さな金色のピアノでは、特定の楽譜を弾くとイイことがおきますよ。散らばった楽譜は3つあるので探してみてね。



⬆ジャックシュタインに勝ったあとに「ノボるのツメ」をもらうと行くことができるエリアにあります。3つの楽譜の場所のヒントも、看板に書かれていますよ

⬇楽譜を集める途中では、クリスたちとのティータイムを見ることもできます。じいさんと4人のお茶の時間を味わえます



特別なアイテムが入手できるかも



➡3つの楽譜を集めてピアノを弾くと、秘密の場所にいけるようになります。物語に登場するとされる魔法のアックスも? さらにびっくりするようなキャラクターとも戦えるようになっちゃう…!?

光の世界にはサンズたちもいます

楽しい冒険は闇の世界だけじゃない！ クリスやスージィの暮らす光の世界でも、つい「あっ」と感じてしまうキャラクターが登場します。

町の外で どこかで見たかも？ あのキャラクターたち

ホームタウンではたくさんの住民が過ごしています。もしかしたらみんなにとって馴染み深いキャラクターがいるかも…？



店のサインを変えるサンズ



⬆➡ダジャレ好きなホネの兄のほうは、お店の前にいます。なにをしているかというと、お店のサインのOPENの文字をCLOPENに変えたりして過ごしています



ミルクをあげるアルフィー



⬆➡マンションの前にいるアルフィーに話しかけるとミュウミュウという猫について少し話してくれます。毎日ミルクを置いてあげていますが、実際はキャッティが飲んでいるみたい…

轢かれかけのナプスタブルーク



⬅アンダインのいない警察署では、ナプスタブルークが代わりにお留守番中。ありえないぐらい遅いスピードの車に轢かれかけ

元気そうなアズゴア



➡トリエルに花束を渡そうとするアズゴアですが、やんわり断られてしまいます。…でもアズゴアが元気そうでなにより

気になるアレコレを作者に聞いちゃう！ キセキのQ&A

チャプター3&4をプレイした編集部員が、今回気になったところをトビーさんに質問！ ファン（特にテナ好きの方）は必見の内容ですよ!!

トビー・フォックスさん



『DELTARUNE』開発の中心人物。というか世界の創造主。音楽も手がけていて、『ポケットモンスター』シリーズなどにも楽曲を提供しています

ミスター・テナというキャラクターが生まれたきっかけは？

トビー　いろんな「物」をモデルにしてキャラクターやステージを作っていると、テレビのキャラクターを作らずにはいられなくないですか？ 僕は前から、『王様物語』(※1)のTVランチみたいな頭がテレビのキャラが好きで、ああいうキャラを作りたいなあと思ってたんです。テナの構想を練っていて最初に思ったのは、プレイヤーに「メタトンっぽい」と思ってほしい、ということでした。だからテナは、『UNDERTALE』でメタトンが着ている、赤いスーツに黄色のネクタイなんですよ。



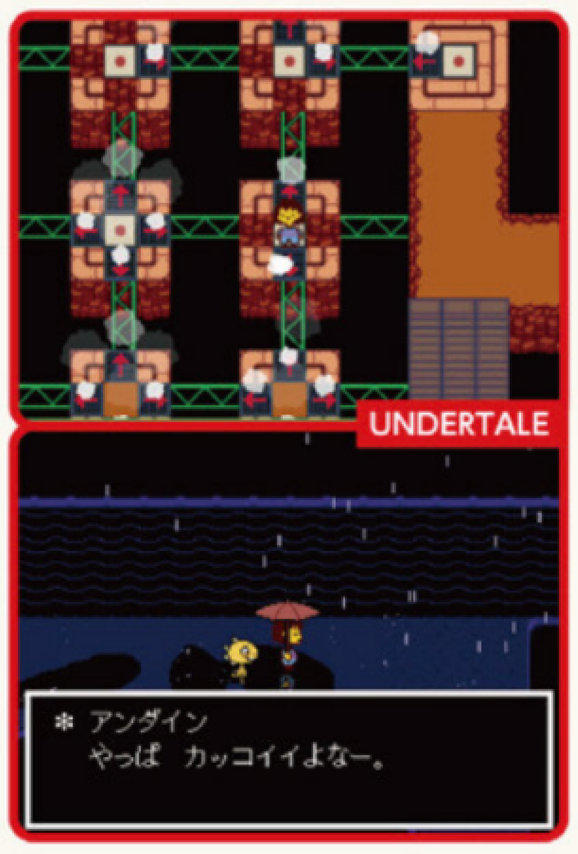
⬆↗クイズショーやドラマなども展開されてエンターテイナーなところも、メタトンとの共通点を感じます

ちなみに、「TVワールド」のエリアで流れる曲は、2015～2016年ごろに作りはじめました。『DELTARUNE』用に書き下ろした曲の中ではいちばん初期に作ったものの1つで、『UNDERTALE』の直後に作曲しただけあって、すごくメタトンっぽく仕上がってます…。他にもいろいろエピソードがありますが、そんなにスペースないと思うので、このへんで！

『THE LEGEND OF TENNA』を遊ぶシーンでこだわったこと

トビー　前からずっと、「友だちといっしょにゲームをしているあの感じを、ゲームの中で再現したい」と思っていました。みんな口々に冗談を言ったり、画面の中で起きたことにちゃちゃを入れたり、みんなに見せたいがために、わざとバカなことをしたり…。そういうのを、ずっと前からやりたくて。

本当は『UNDERTALE』で、「ホットランド」にゲームセンターを作りたかったんです。モンスターの子といっしょにゲームができて、プレイヤーがゲームをしているあいだ、モンスターの子がいろいろコメントする、っていう…。『THE LEGEND OF TENNA』のシーンで、本当に友だちとゲームをしているように感じてもらえたら、うれしいです。

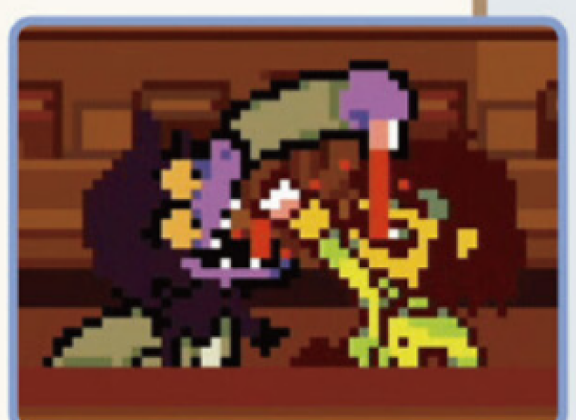


⬆ホットランドにはパズルがたくさん。モンスターの子はホットランドより前のエリアで登場

教会のジュースってそんなにおいしいのですか？

トビー　「ヤバい味」みたいですね。教会、行ったことないですか？（冗談です。どの教会でもジュースがもらえるわけじゃないです）

ちなみに、ジュースを混ぜて100%にしてからボウルを調べると、赤と黄色の割合によって、ジュースにいちいちヘンな名前がつくんですよ。



読者のみなさんの質問大募集!!

ニンドリ10月号からは、読者のみなさんからの質問をXのハッシュタグで募集します！ トビーさんに聞いてみたいことなど送ってくださいね。

くわしくはニンドリ編集部公式Xをみてね

#ニンドリDELTARUNE(※2)

（※1）…『王様物語』は2009年にマーベラスエンターテイメントから発売されたWiiのソフト。少年国王となり、国民を集め世界統一を目指す「王様気分が味わえるRPG」です

※2 応募期間はそんなに長くない予定です。聞きたいことがあるみなさんはお早めに！

キャラクター システム マメ知識から読み解く爽快感

KUIDAORE NIGHT DREAMS
COTTON™ Reboot! HIGH TENSION!

Nintendo Switch	コットンリブート ハイテンション! 発売直前 COMING SOON
■BEEP ■7月31日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに6380円(込) ■魔女っ子横スクロールシューティング ■CERO12歳以上 ■プレイ人数:1人 ■限定版1万780円(込)	

やっぱり難しそうだし、シューティングゲームってあんまり…。なんて思っている人にこそ遊んでほしい新作STGが誕生しました。とにかく明るくて気持ちいい、そんな要素を中心にご紹介していきます!

シューティングで気持ち



ウィロー大好き主人公 コットン

フルネームはナタ・デ・コットン。ちょっとワガママ、とっても食いしん坊な魔法使い。大好物はウィロー。これまでも、ウィローのためにたくさんの冒険を重ねてきました


CV:宮木南美

クリスタル



➡コットンの気分を上げるカギ。一部の敵を倒すと出現。空中でふわふわ浮かびます。ゲットすれば魔力アップしますが、あわてず泳がせたいっ

通常時



➡基本は画面が右から左に流れていく横スクロールタイプのSTG。まずは普通にショットを撃って敵を倒していきましょう

スプリットショット



⬅クリスタルにショットを当てると、ショットが分裂、形も変化します。この弾で敵を倒すと、画面下にあるフィーバーゲージのパーセントが増加

コットンのサポート妖精
シルク

コットンといっしょに戦います。道中で仲間の妖精が増えたりします



CV:堀川かえで

妖精がんばる！ 敵キャプチャー







⬆画面右側にご注目。妖精たちが敵に突撃しています。その敵を妖精たちがキャプチャー（味方にする）、操ってほかの敵を攻撃できるようになるんです。敵の種類によって攻撃方法は異なります

よくなってみませんか？

ウィロー食べて ハイテンションになれば コットンは大パワーアップ！

敵もめっちゃ強くなるけどね

タイトルにある「ハイテンション！」とは、このゲーム最大の特徴になっている攻撃システムのこと。コットンの気分をアゲアゲにしていけば、ショットが強力になり、得点は爆上がり、遊んでいるこちらも気持ちよくなります！ けっこうな頻度で狙えるのも、気持ちよく遊べる要因になっています。

オーバーテンション



⬆ウィローを集めて画面最下段のテンションゲージがMAXになると自動で「オーバーテンション」発動！ 真の姿となったウィローが食べ放題なのです。得点倍率は最大2046倍。じゃりんじゃりん稼げて気持ちいい！ ただし、敵の弾もかなり増えます

ウィローフィーバー



⬆ゲージが100%のときXボタンで開放、「ウィローフィーバー」になります。敵を倒したとき、敵とその弾がすべてウィローフルーツに変化。つまりウィロー食べ放題な状態です。さらに…

マメ知識 コットンはウィローに目がない

『コットン』シリーズは30年以上続くシリーズですが、主人公のコットンは最初からウィローが大好き。冒険に出た理由も、大きなウィローが食べられるからでした。ただ…食べられずに終わっちゃうオチばっかりで、冒険に誘ってくるシルクを疑うように（そりゃそうか）。そのウィロー、すごーくおいしいんだそうな。このゲームではじゃんじゃかゲットできちゃうので、そりゃコットンならテンション爆上がりになる、というわけです。



大注目！ストーリーシーン

ゲーム開始時やステージ間に挿入されるのがストーリーシーンです。コットンや敵たちの会話とビジュアルで物語が進行。ごらんのとおり、見どころはコットンの顔芸です。…というのは半分冗談。クリアした人だけが見られる驚きのオチとは!?



←信じられるかい？これコットンなんだ。ウィローのことになるともうね





↑→ビジュアルの数はだいぶ多いです。シルクとの掛け合いや、敵キャラクターとの会話が楽しい

マメ知識　いろんなモード完備でサクサク

このストーリーシーンが見られるのは、「ストーリーモード」を選んだとき。「アーケードモード」ではステージクリアするとすぐ次へ進みます。「タイムアタック」は2分間、または5分間で高得点を目指すモード。短時間で遊ぶときにも便利です。このようにさまざまなモードがあることで、遊べる時間が限られているときなど、どんな状況でも気持ちよく遊ぶことができるのです。



肩書きの長い魔法使い

マカロン

ウィローちゃんの反逆を聞きつけ戦いに参加。肩書きは下記参照。コットンより広範囲にショットを放ちます

CV:来田真依

国際連邦食糧機構食品安全基準防衛対策局次長

隠しアイテム食べ放題！

コットンが食べるのはウィローだけではありません。ステージのあちこちに、スイーツなどが隠されているのです。中には「なんじゃこりゃ!?」なものもあったりして。発見したとき、かなり気持ちいいです！





←なにもない場所でショットが止まる。そこをしばらく撃ち続けると…

なにもないトコを撃つと…？



→隠しアイテムが！ここはマカロンですが、お菓子とか牛とか種類いろいろ







いろんな食べ物が出てきます



第3のプレイヤーキャラ

ダークコットン

姿はコットンそっくりだけど少し色黒。声も同じです。特定の条件クリアで使用キャラに加わります。より直線的な攻撃をします



ウィローちゃん

ウィローの守護神にして大王

人の姿をしていますがウィローなのです。食べ物なのです。勝手に銘菓として食べられ続けていることに、なにやら思うところがあるみたい

CV:るなっち☆ほし

ボス戦が派手で気持ちいい

ステージは多彩で道中も楽しいのですが、一番の注目はやはりボス。ここではステージ1～3のボスをご紹介します。相手の行動パターンを把握して立ち回ることが大事です。それから、オーバーテンション状態で戦うと、遊び方がだいぶ変わることがあります。歯ごたえが増すぶん、一番の稼ぎどころでもあり。突破できたときの気持ちよさったらないんです！



⬆ステージ2ボス。前に並べた砲台から順番にレーザーが飛んできます。砲台を壊して本体を攻撃したいっ



⬆ステージ1ボス。巨大なヤカンみたい？ 前から大きなウィローを出したり、後方からミサイル撃ったり



➡ステージ3ボス。車輪のように回る外周をぬってショットを中央に通せれば…！

マメ知識 名作STGのオマージュいっぱい!?

ステージ2ボスを見て「こんな攻撃するボス、どこかで？」と思ったアナタはSTG好きかもしれません。ほかの場面でも、往年の名作STGを思い出すようなところがちょいちょい登場しています。元ネタを知らなくても十分楽しめますが、わかると思わずニヤリとしちゃう。オマージュの数々、探してみてね。



⬆巨大ウィローを撃つと縮んでいき、破壊すると悲鳴が。こんなシーンもどこかで見た人、いるかも？

湯のみは取り放題でOK

ステージクリア後は恒例のボーナス、湯のみステージです。すべて避けて獲得ゼロで特別ボーナスはあるのですが、今回は積極的に取っていくと湯のみレベルが上がり得点アップ。取っていったほうが稼げそうです。いっぱい取れるほうが気持ちいいし！



⬆上からじゃんじゃか降る湯のみをキャッチ！取れば取るほど右下のレベルが上がり、得点がアップ



湯のみが変化していきます



➡湯のみステージのリザルト画面、かわいいですよね。これも『コットン』シリーズの恒例だったりします

特報 魔法使いつながり!? ゲスト参戦決定！

今後配信される無料アップデートで、プレイヤーキャラ「マリオン」が追加！これは往年のヒットSTGメーカー彩京の名作に登場したキャラ。ホウキに乗って戦うし相性バッチリ？ 彼女は原作ちっくな攻撃をするとのこと。イラストは彩京シリーズおなじみ、司淳先生の描き下ろし！



CV:山城リアン

『ガンバード』からやってきた

マリオン



残された食事の怨念うずまくマンションからの脱出ゲーム先行プレイレポート！



MOTTAINAI GHOST

Nintendo Switch　MOTTAINAI GHOST　配信直前 COMING SOON

■woof　■7月31日配信予定　■ダウンロード版1210円(込)
■探索型ホラーテイスト爆食いアドベンチャー　■IARC12歳以上　■プレイ人数：1人

アンチ・フードロスをテーマに作られた「爆食いアドベンチャーゲーム」を先行プレイ。ゲームの見どころ味わいどころを紹介していきます。特別に作者のせをはやみさんからのメッセージも掲載！

食べ尽くして調べ尽くす これが唯一の脱出方法

民泊としてひともうけしようと購入した中古マンション。そこで起きた宿泊客連続失踪事件を調べるため、部屋を調べていた主人公はマンションの明かりがすべて消える異変に遭遇してしまいます。

手元に残ったのはハンディライトのみ。明かりを頼りに部屋の中をくまなく探索。食べ物や残されているメモをチェックし、いろいろな仕掛けを解きながらマンションからの脱出方法を探していきましょう。謎も食べ物も残さない、「もったいない」精神がクリアのカギです！



⬆明かりに照らし出された室内。電池式なので使い続けるには予備の電池が必要です



⬆廊下には大きな口に尖った歯を持つ怪異が。見つからないよう、周囲の確認が大事

試しどころ　カーソルが変化した場所はチェックするとなにかが起こる

画面中央にある丸いカーソルが変化した場所ではその内容に応じて食べたり開いたり、読んだりすることができます。くまなく探していきましょう。はじめて食べたものは「～の味を覚えた」、2回目以降は「～を味わった」というこだわりのメッセージにも注目です。

食事をすると胃がレベルアップ



⬆カーソルが歯の形に変化すれば、それは食べられるもの。食べるとそのレベルの数値だけ胃も成長

胃よりレベルが高いものは食べられない

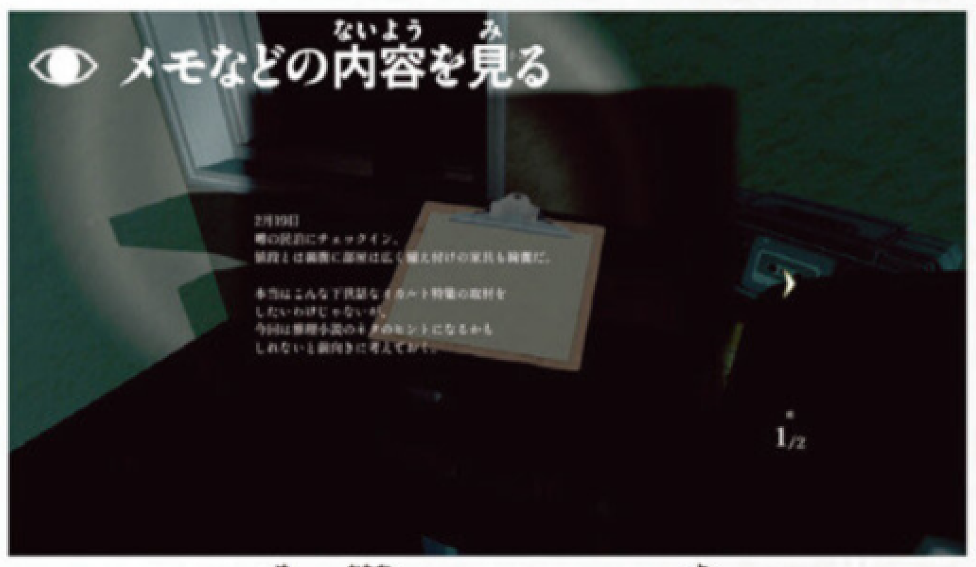


⬆自分の胃よりレベルが高い食べ物を口にしようとすると、喉につかえて食べることができません



⬅主人公。民泊用に購入したマンションで怪異現象に遭遇。脱出ルートを探していきます

メモなどの内容を見る



⬆カーソルが目の形になるとそれを読むことができます。誰かの日常から推理小説まで内容はさまざま

引き出しやドアを開けられる



⬆カーソルが！になる場所では物を入手したり扉などを開け閉めできます。時限爆弾が出てくることも

キャビネットを開けると白い物体が



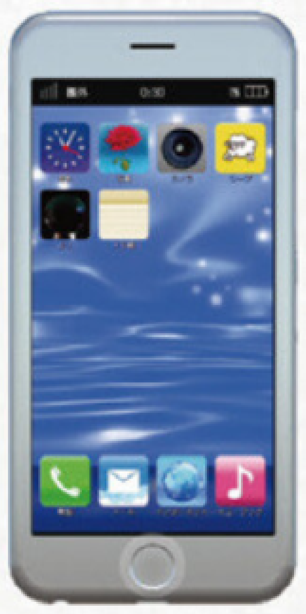
⬆キャビネットを開けると大きな人型の物体が出てきてビックリ！これはいったいなんなのでしょうか

役立ちどころ　サブメニューはセーブやヒント収集方法など情報満載

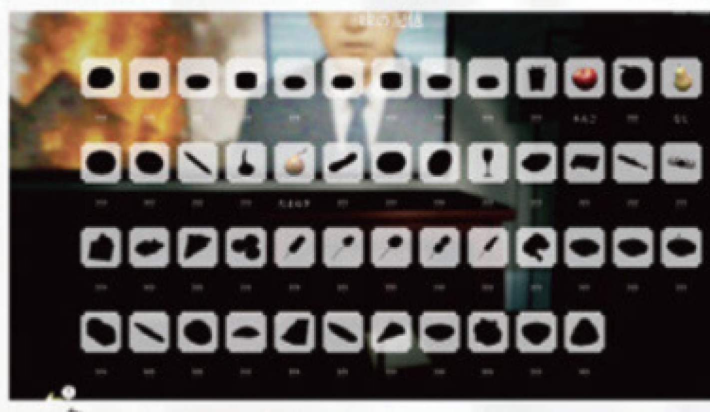
ポーズボタンを押すと表示されるサブメニュー。テープレコーダーによるセーブ・ロードや、スマホに残された撮影画像のチェック、食べ物やメモなどの収集具合を確認できます。



⬆テープレコーダーとスマホは見つけ出すと使えるようになります



⬅圏外で通話はできませんが、壊れた撮影画像を修復できればクリアのヒントが



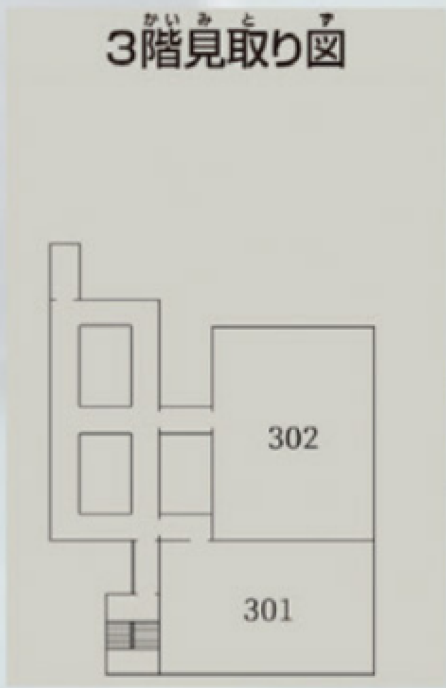
⬆食べたことがあるものはこのリストに表示されます。食べ残しがないかチェック！



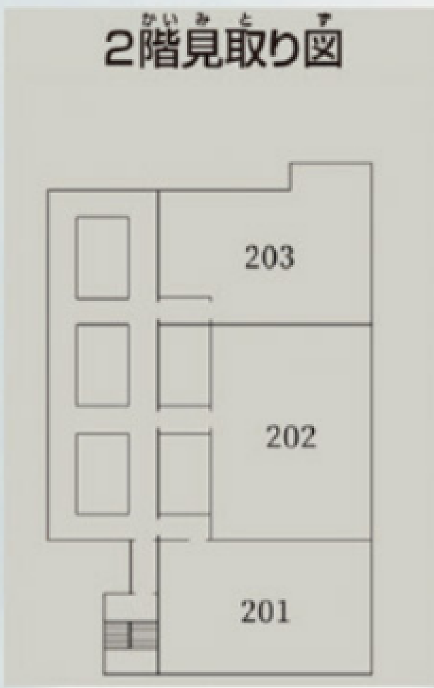
⬆拾得アイテムや見つけた爆弾の数もわかります

感じどころ 探索中は消えた住人の日常がかいま見られる

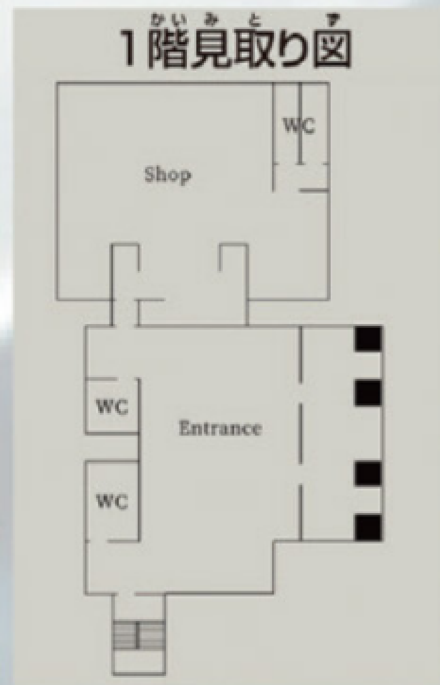
舞台となるマンションは3階建て＋屋上という作りです。1階にはエントランスとハンバーガーショップがあり2～3階が民泊のスペースです。その部屋ごとに、泊まっている人たちの日常が色濃く残っているのに注目です。



←通路には食べ物モチーフの絵画が飾られています。南側には階段も



←3つの部屋があります。2階と3階の通路を巡回している怪異に注意



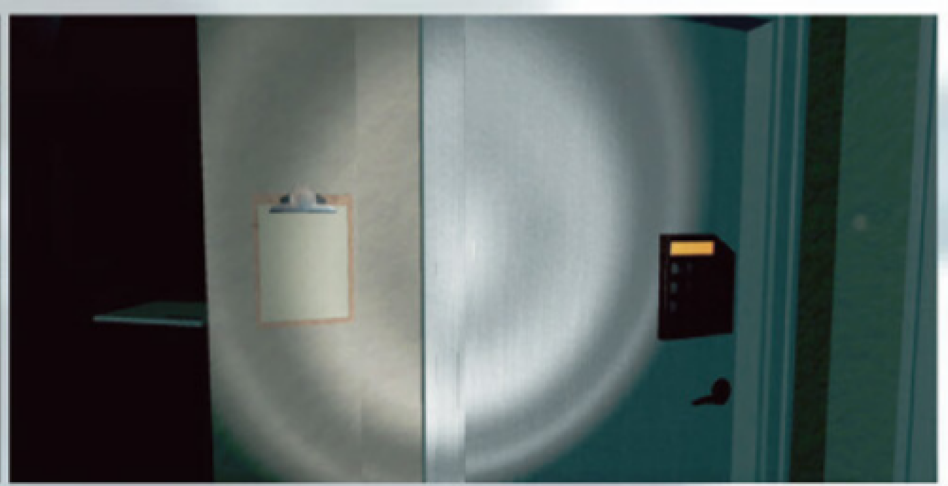
←北はハンバーガーショップ。エントランスはライオンの彫像がお出迎え

MOTTAINAI GHOST(?)

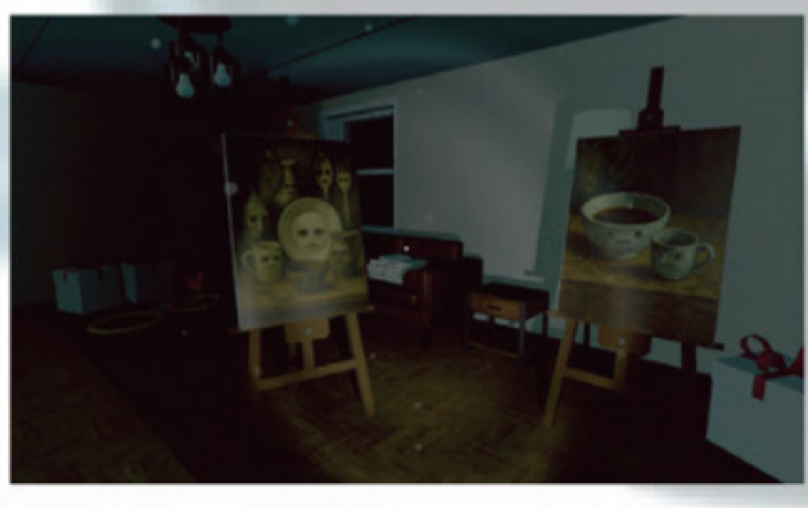
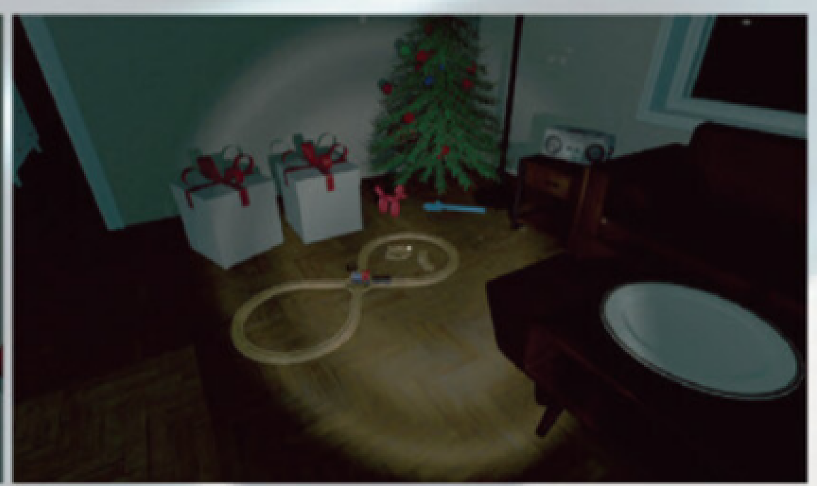


←目と耳がよく、気づくと主人公を食べようと迫ってきます。体が大きく部屋に入ることはできません

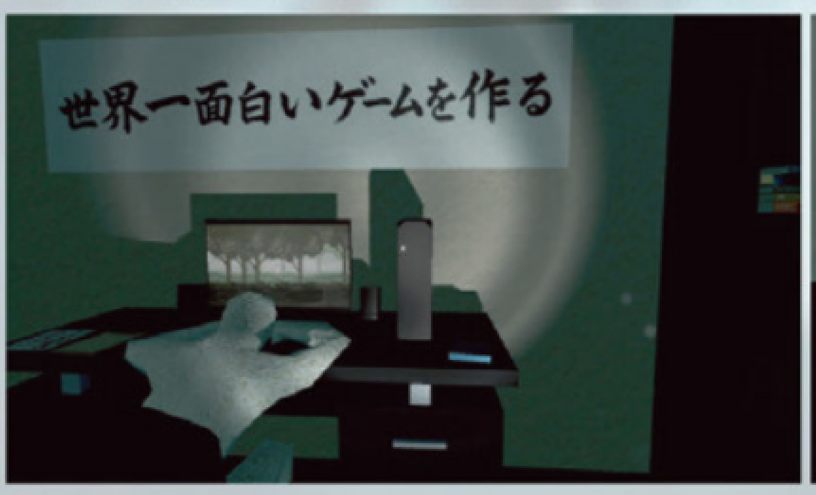
302号室 スタート地点となる主人公が調べていた部屋。消えてしまった宿泊者は推理小説家。部屋のあちこちで小説の原稿を読むことができます。マンションの住人について興味を抱いていたもよう

301号室 たくさんの絵が置かれている部屋。自分のアイデンティティーを保つため絵を描き続けているようです。妻子と暮らしていたと思われる痕跡があるのですが…

201号室 クラウドファンディングで資金を集めていたインディーゲームクリエイターの部屋。彼が作ったゲームは実際に遊ぶことができます。部屋にはゲーム機の筐体も

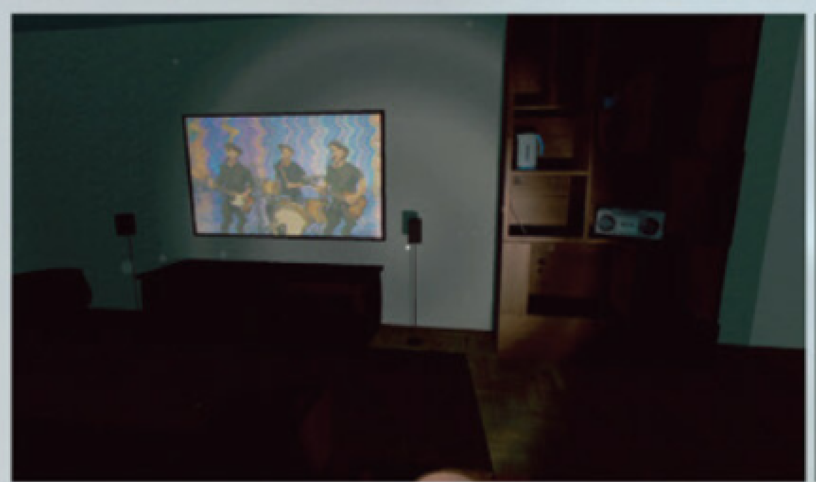




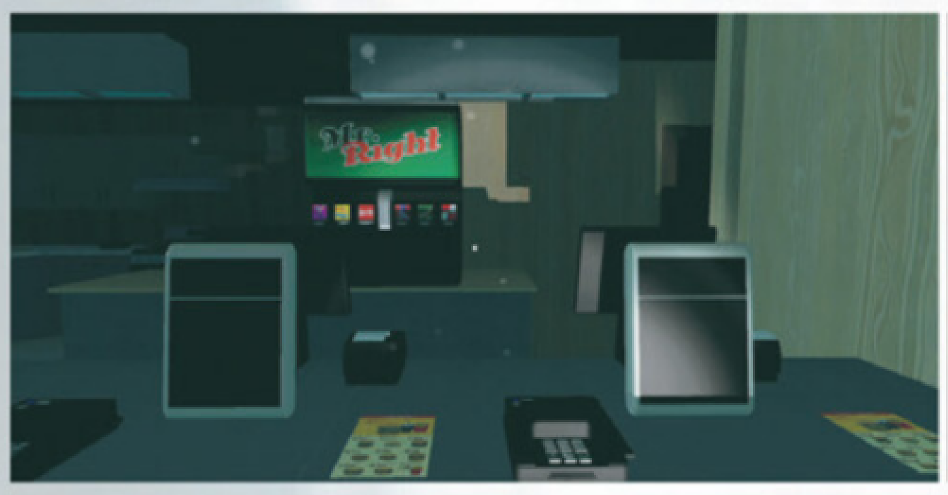
202号室 住人は初老のハンバーガーショップ店長。部屋の中はハンバーガー用のコンテナがあふれ、散らばっている瓶からも荒れている生活がうかがえます




203号室 声優志望の女子学生が暮らす部屋。室内には発声練習のカセットテープを再生しているラジカセや台本があります。好きなバンドの推し活もしていたようです




1階 ハンバーガーショップ おなじみの什器がならんでいます。カウンター席やテーブル席にはさまざまな種類のハンバーガーが置かれています。キッチンも探索することができます




味わいどころ こんなところに食べ物が 暗闇のグルメに注目

いろんな場所を探して食べていくのがこのゲームの醍醐味。意外な場所や意外な食べ物をピックアップで紹介します。



にんにく

←にんにくはレベル1。なんとバスルームの中にも置かれています。先入観を捨てて探すのが大事



チキン

←食材ではなく調理済みのものだって、引き出しの中にも隠されています。レベルは16と少々高め



ベニズワイガニ

←立派なハサミですが、攻撃されることはありません



ハンバーガー

←通路をふさぐ巨大なハンバーガーも結構見かけます



ピザ

←見てのとおりのピザ。このようにピースに分かれているものは1ピースごとに食べていきます



タブレット

←食べ物ではありませんが、摂取すると一時的に移動速度や聴覚などをアップすることができます



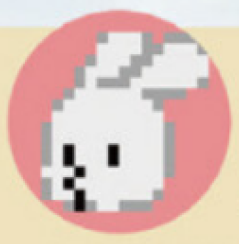
かぼちゃ

←ライトに照らされるつやつやした外見。レベルが上がればこんな硬そうな野菜も軽く完食です



激辛ソース

←辛そうな飲食物が赤い色をしているのは基本ですね



せをはやみさんより スペシャルメッセージ

はじめまして。個人でインディーゲームを作っている「せをはやみ」です。

もともとはゲームとはまったく関係のない仕事をしていましたが、『UNDERTALE』や『ジラフとアンニカ』に出会って、ひとりでもゲームが作れることを知り、5年程前からゲームを作り始めました。

好きなゲームは『moon』、『MOTHER3』、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』、『ROOMMANIA #203』、『押忍！闘え！応援団』…などの個性的でクセの強い作品、人間臭い要素が好きです。

ニンテンドードリームさんは子供のころ毎月買って愛読していましたので、今回記事を載せていただける機会をいただけてとても光栄です。ゲームキューブソフトのタイトルシールは今も活用させていただいていますし、ニンドリャーって挨拶していた時期もありました。

これまでに、100匹の動物を仲間にする脱出ゲーム『百獣エスケープ』や、かわいい市松人形になって空き巣を追い払うアクションアドベンチャーゲーム『Ichima-san（いちまさん）』など、Nintendo Switchで3本以上のゲームをリリースしています。

僕が作るゲームは、豆知識やトリビアを随所にちりばめて、遊んでいて少しでもタメになる体験ができることを心がけています。

今回の『MOTTAINAI GHOST』も、"もったいない精神"をユニークなかたちで体験できる作品となっています。怖くない…はずなので、ぜひお気軽に遊んでみてください。



Ichima-san（いちまさん）

■わくわくゲームズ ■配信中 ■ダウンロード版1650円（込） ■IARC7歳以上

Nintendo Switch 2 ソフト 作ってみてど～でした？

ぷよぷよ TETRIS 2S Puyo Puyo Tetris 2S

Nintendo Switch 2 のゲームを実際に作ってみて感想や印象はどうだったのかを開発した方々に聞いてみる企画。今月は『ぷよテト２Ｓ』を開発した細山田さんにお話を聞きました。新機能が盛りだくさんになった『ぷよテト２Ｓ』のスゴさに思わず納得！

今回のゲームソフト

ぷよぷよ™テトリス®2S

答えてくれた人

細山田水紀さん



セガ所属。最近は主に『ぷよぷよ』シリーズの P を務める。

どのような経緯でSwitch 2 で開発がスタートしたの？

細山田　『ぷよテト』シリーズに関してはもともと任天堂さんのハードでも発売してきた経緯があり、Nintendo Switch のローンチタイトルとして『ぷよテトS』も発売しました。おかげさまで、少しずつシリーズの認知も広がり、今に至るまで楽しんでいただいている実績があります。そんな中で、Switch 2 はSwitchのユーザー層がそのまま広がるようなイメージでしたので、今回も『ぷよテト』シリーズをさらに広げていく機会だと考え、ぜひSwitch 2 でも展開しようという流れでスタートしました。

―― Switchのときの成功もあったので、候補として挙げやすかったと。

細山田　そうですね。ユーザー層に関しては比較的想定しやすかったので、スタートに関してはSwitchのときよりもスムーズだったかもしれません。ただ、もちろん新しいハードですから、どういったものを作っていくかという点に関してはかなり検討を重ねていくことになりました。



SwitchでもSwitch 2 でもローンチタイトルに選ばれた『ぷよテト』シリーズ。もはや誰もが知るパズルゲーム！

Switch 2 版開発の方向性で決め手になったことは？

細山田　大きな方向性としてふたつ考えられました。ひとつは『ぷよテト』のゲーム性などをより「深堀り」していく方向。もうひとつは、Switch 2 の「新しい本体機能に特化」して、それをなじませていく方向です。社内でもいろいろ議論しましたが、『ぷよテト２』に関してはある意味で時間をかけて完成されたゲームシステムとも言えるので、開発期間の制約がある今回は、ハードの新機能を楽しんでいただく方向でいこうと決めました。やっぱり新しいハードなわけですから、そのワクワクも含めて遊んでいただけたらなと。開発当時は発売時期も決まっていませんでしたが、そう決めたからにはもう新機能は全部使ってやろう！ みたいな気持ちでいました（笑）。結果、ひととおりの新機能を搭載した『ぷよテト2S』をローンチとして発売できましたので、その点はぜひ注目して遊んでいただけたらうれしいです。

―― ローンチタイトルで新機能をこれだけ搭載しているのはサードパーティのゲームとしては『ぷよテト２Ｓ』だけなので、その凄さがわかります。

細山田　スタート時点でそう決めたので、なんとかみんなでがんばりました。ハード性能の向上だけでなく、

『ぷよぷよ™テトリス®2S』ってどんなゲーム？

定番のパズルゲーム『ぷよぷよ』と『テトリス』が合体したコラボシリーズの最新作。ひとつのフィールドをふたりで操作する「いっしょにぷよテト」やマウス操作、カメラ機能といったNintendo Switch 2 の新機能を使った新要素だけでなく、前作『ぷよテト2』の内容はダウンロードコンテンツを含めて丸ごと搭載されているボリューム満点の内容。おすそわけ通信にも対応しているので、より手軽にみんなで遊べるのもうれしいポイントだ。これを機にパズルゲームの頂上決戦を体験してみよう！





「ぷよぷよ」と「テトリス」という異なる基本ルールを持つパズルで対戦ができる。ほかにもキャラクターでチーム作るスキルバトルなどさまざまルールで楽しめる

最大4人での対戦ができる。オンライン対戦にも対応しているので、世界中のプレイヤーと腕を競うこともできる。ぷよぷよを極めるもよし、テトリスを極めるもよし、好きなルールでトップを目指そう！



ぷよぷよ™テトリス®2S

●6月5日発売　●アクションパズル　●パッケージ版（キーカード）、ダウンロード版ともに5489円（込）



機能的な追加ということもあり、開発がスタートしたときは多くのことが手探りでした。分からない、分かっていないこともたくさんありましたし。そういった際には任天堂さんに相談させていただいたり、現場が試行錯誤してくれたりで「新ハードならではの開発」だったなぁと感じました。実際カメラを使った機能についてはギリギリだったのですが、なんとか搭載できてよかったです（笑）。

『ぷよテト2S』と Switch 2 新機能のアレコレ

――Switch 2 の新機能を使う方向で開発を進めるなかで、それぞれの新機能に対する印象や手応えはどのように感じましたか。

細山田　マウス操作という点に関しては一応パソコンなどでマウスやキーボードの操作にも対応していて、目新しさという部分はさほどでもないかと思うのですが、家庭用ゲーム機に標準で搭載されている機能という点がとても大きいなと感じました。別で用意するとなるとハードルが一気に上がりますし。標準で使えることで、別操作で対戦しやすくなって、お互いにまだ慣れない中でのハンデ戦みたいな使い方だったり、マウス操作オンリー大会だったりといった楽しみ方ができるのではないかと。マウス操作はぷよテト上級者の方にも遊んでいただきましたが、左と右のどちらを使うかでも結構差がでて、ワイワイ楽しそうに遊んでいただけました。感度設定などは結構悩みましたが細かい設定ができすぎても逆に悩みのタネになるかなと思い、汎用的な設定で誰もが慣れれば使えるように共通化させています。あと、細かい話ですがポインターにもなるので、うまい人といっしょに遊んで、ポインターで指示したり、サポートしたりするという使い方もいいなと思いました。



「ぷよぷよ」も「テトリス」もマウスで操作が可能。矢印をポインターにして誰かをサポートするのにも使える

おすそわけ通信についてはもう言わずもがなですが『ぷよテト』シリーズに非常にマッチするだろうと感じていました。複数人で遊ぶというのが醍醐味のひとつでもあるので、より手軽に対戦してもらえるようになるという期待がありました。

――ローカルにもオンラインにも対応していますが、両対応にした理由は？

細山田　親機で処理している内容を子機に飛ばすというのは技術的にやることは両者同じなので、だったら両方やろうという感じですね。また、ゲームチャットもあるので、オンラインに対応したほうがより遊びの幅も広がるだろうと。あと、おすそわけ通信に関して受け取る側はSwitchでも大丈夫なんです。これも凄い点なので、Switch 2 を持っていない人とでもいっしょに遊べるのでぜひ活用してもらいたいですね。



ソフトが1本あればみんなで遊べるおすそわけ通信。オンラインでも使えるので、本当に手軽に試せちゃう

――最後にカメラ機能に関してお願いします。

細山田　カメラ機能は開発初期では検討していませんでしたが、「ゲームチャット」にもつながるポイントになっているということもあり、開発中盤からアレコレ考えていきました。かつてニンテンドー3DSのときにカメラを使った機能を搭載していたことがあったので、その進化系という形で落とし込んでいます。『ぷよテト』シリーズはテレビ番組やYouTubeの配信などで使われることも結構多いので、「映え」を意識することも多いタイトルということもあり、カメラを使って遊ぶ場面も多いかなという考えです。配信なんかだと機材を構成すればもちろん自分を映して遊ぶことはできますが、カメラひとつで似たようなことができるのも魅力的なのかなと思います。



映えも意識している『ぷよテト』シリーズとカメラの相性はバッチリ！ワチャワチャ感がより増して楽しい

もし0からSwitch 2 でゲームを作るとしたら？

細山田　やっぱり今考えるなら新しい本体機能をどうにか楽しく遊びに繋げたいですね。先程もお話ししましたがマウス操作もできるコントローラーが標準であったり、両手でもマウス操作ができたりとまだまだ発展できる可能性がありそうなので、そこは考えていきたいです。あと、カメラも1台で複数人をしっかり個別で認識してくれるので、これも凄いし、おもしろい使い方ができそうな予感がします。

ユーザーとして見たときに Switch 2 の魅力はどんなところ？

細山田　個人的な話になりますが、私には小さな娘がいまして、そういった小さな子供ともリビングで共有して遊びやすいハードなのかなぁと思います。本当に個人的な感覚になってしまうのですが、ほぼ自分だけが遊ぶゲーム機がたくさん乗っているワゴンをリビングに置くのはちょっと申し訳ないと思うことがあります（笑）。でも、SwitchやSwitch 2 の場合はそうでもない。本体サイズ、デザイン、任天堂さんのコンセプト等がそうさせているのだと思いますが、そういった空気が継続してあるので、その点は親の目線から見ても素晴らしいと思います。ゲーマーとしてはこの性能やバランスでこの価格帯であれば十分満足できています。ソフトに関しては今後充実していくだろうと思いますし、下位互換まである。加えて将来的にほしい人みんなに供給が追いついていけば家の中だけでなく、ガンガン外に持ち運んで遊ぶシーンも増えると思うので、とても期待しています。

最後に読者さんに向けてひと言お願いします

細山田　『ぷよテト２Ｓ』になったことで、お話ししてきたSwitch 2 の新しい本体機能を楽しんでいただく部分はもちろんですが、実は細かい部分まで作り直し、より快適な動作で楽しめるようになりました。「ぷよテト」は2014年にスタートしたコラボシリーズですが、まだまだ遊んだことがない方も多く、新ハードの発売でそういった方々にも広げていけると余地があると思っています。『ぷよテト』シリーズに触れたことがない方には、これを機にぜひ遊んでみていただけたらうれしいです。ゲーム自体の完成度も非常に高いと思っていますし、配信していただいたり、コミュニケーションのツールとしていただいたり、ひとりでとことん突き詰めていただいたりと、遊び方の幅もこうなるといいなが比較的実現できると思っています。パズルジャンルのゲーム特有の2本目、3本目のゲームとしてもぴったりだと思いますので、ぜひご家族や友達といっしょに新ハードでの『ぷよテト２Ｓ』をお楽しみください！



より快適に&ボリュームアップ。Switch 2 の新機能を楽しみながら、ワイワイ盛り上がってみてはいかが？

Nintendo Switch 2 の
新機能をひととおり体験できます！
（細山田）



EDテーマ「道標」で描かれる雲明とハルに注目！

発売までもう少し!! 期待が高まっていくこの時期に、ひと足先にエンディングテーマ「道標」が公開された。物語も強く意識されたこの曲に注目してみよう。

イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード

Nintendo Switch　イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード

■レベルファイブ　■8月22日配信予定　■ダウンロード版8910円(込)　■収集・育成サッカーRPG　■IARC12歳以上　■プレイ人数:未定　■デラックスエディション:1万10円(込) ※Nintendo Switch 2 Edition アップグレードパス 300円(込)

Nintendo Switch2　イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード Nintendo Switch 2 Edition

■レベルファイブ　■8月22日配信予定　■ダウンロード版9210円(込)　■収集・育成サッカーRPG　■IARC12歳以上　■プレイ人数:未定　■エディションアップグレード(デラックスエディション) 1650円(込)

エンディングテーマ「道標」について、作詞を担当されたレベルファイブの日野さんは「物語を強く意識した曲」とコメント。実際に歌詞やPVがふたりの主人公、笹波雲明と円堂ハルを中心に構成されている。また、すべての若者へのメッセージにもなっているとのことで、若いふたりを通してなにかを感じ取れる、そんなエンディングテーマです！



⬅道標は雲明とハル、ふたりの出会いから始まる…

雲明とハル、ふたりの心情などが曲から伝わってくる



⬆微笑みながらもどこか寂しげなハル。彼にしかわからない孤独とは。ゲームでの描かれ方も気になる



⬅仲間と共に旅が始まる。そんな一幕も歌に



➡孤独に包まれていたハルたちが見つけたものとは？ ライバルなのか友人なのか。ゲームをプレイしたあとで聞くと、もっともっと感情移入して曲が聞けるはず！

EDテーマ「道標」楽曲情報

道標を歌うのは本楽曲で歌手デビューとなる高校生シンガーの岩﨑ひなのさん。作詞はレベルファイブの代表でもある日野さん。作曲・編曲はElements Gardenのおふたりという豪華な1曲。YouTubeでPVが配信中なのでぜひ。



新星高校生シンガー　岩﨑ひなの

「道標」
作詞：日野晃博
作曲：上松範康
(Elements Garden)
編曲：藤田淳平
(Elements Garden)

PVはYouTubeで！

https://www.youtube.com/watch?v=TzkuDFq6h6k

ふたりの主人公が交わる勝利への道がまもなくキックオフ！



挫折を乗り越えサッカーを取り戻す 笹波雲明

⬆幼少期にサッカーの試合中に倒れてしまい、サッカーのできない身体になってしまう。それゆえ、サッカーを避けサッカーのない世界を望んだ少年。だが、南雲原中での出会いや出来事が、少しずつ彼を変えていく

円堂ハル 天才ゆえの孤独を抱えたサッカーモンスター

⬆円堂守という偉大な選手を父に持つ少年。父に負けない才能を持ち、雷門中の1年生でありながらすでにサッカーモンスターと呼ばれるほどに注目される存在。しかし、才能ゆえサッカーに楽しみを見いだせていない

メディアミックスコラボ情報も公開

メディアミックスコラボとして「そよぎフラクタル」とのコラボが決定。ゲーム内に「梵そよぎ」が登場するとのこと。イラストを見た感じでは選手ではないようだが、いったいどのように登場するのか楽しみ。

梵そよぎ



そよぎフラクタルとは

声優・梶裕貴さんの声を元にした音声合成ソフト「梵そよぎ」を軸に展開するキャラクタープロジェクト。「プロアマ問わず、面白いものを作りたいと思った人が、しがらみなく、気の合う仲間と好きなものを作れる場所づくりをしたい」という想いから、梶さん自身が企画立案し誕生したプロジェクト。

公式サイト
https://soyogi-fractal.com/

映画が各種配信サイトで配信開始に！

昨年末に劇場公開された映画「イナズマイレブン・ザ・ムービー 2025」。この映画が7月から各種VODサイトでの配信をスタート。いわゆるサブスクリプションタイプの見放題サービスだけでなく、レンタル系のサービスでも配信されているので、自分の環境にあったサービスで視聴ができる。

新主人公・笹波雲明を中心とした物語の序章を楽しめるだけでなく、初代主人公・円堂守の物語も総集編で楽しめる映画なので、ゲームの発売前にぜひチェックしよう。

見放題サービス

- Amazon Prime Video
- DMM TV
- dアニメストア
- dアニメストア for Prime Video
- dアニメストア ニコニコ支店
- Hulu／U-NEXT／アニメ放題

その他配信の詳細はイナイレ公式HPにて

https://www.inazuma.jp/movie/streaming/



Switch2 Drag x Drive（ドラッグ アンド ドライブ）

配信直前 COMING SOON

■任天堂 ■8月14日配信予定 ■1980円(込) ■3×3スポーツ ■CERO全年齢 ■プレイ人数：1人 ■通信：インターネットプレイ(最大12人)

Joy-Con 2のマウス操作で遊ぶ新感覚の3対3スポーツゲーム！ 8月14日試合スタート！



Joy-Con 2 のマウス操作とジャイロ機能を使ってプレイするダウンロード専用スポーツゲーム。マウスをスライドや旋回させて移動、Joy-Con 2 を振ってシュート。直感的な動作で実際にコートでプレイしているような臨場感で試合を楽しもう。





⬆チームは赤と青に分かれる。3対3と少人数だから各個人の動きが重要になってくる



⬆➡コート内を駆けボールを繋いでシュートを決めよう。戦略的な駆け引きも重要

マウスとジャイロでできるワンランク上のテクニック

その1 バトル

Joy-Con 2 を機能を熟知して操ると、相手の攻撃を阻止したりシュートを華麗に決めたりできる。





⬅相手に向かって大きくジャンプ！相手が投げたボールをブロックして奪おう

⬆ハーフパイプを飛び出してJoy-Con 2を振ればダンクが決まる！

その2 コミュニケーション

試合は味方との連携が重要。Joy-Con 2 のジャイロ機能を使ってコミュニケーションを取ろう。





⬅これぞチームプレイの醍醐味。ファインプレー後は喜びを分かち合おう

⬆ジャイロ機能で「ボールをこっちに回して」って合図を送ることも可能！

Switch2 Switch ファイナルファンタジータクティクス - イヴァリース クロニクルズ Nintendo Switch 2 Edition

初出し！ NEW COMER

■スクウェア・エニックス ■9月30日予定 ■デラックスエディションパッケージ版(ダウンロードコード封入Switch 2のみ)、ダウンロード版ともに6800円(込) 通常版(ダウンロード版のみ)5800円(込)
■タクティカルRPG ■CERO15歳以上 ■プレイ人数：1人 ※Switch版をお持ちの方は「アップグレードパス」(無償)をダウンロードすることで「Nintendo Switch 2 Edition」にアップグレード可能

タクティカルRPGの金字塔がフルボイスで蘇る。壮大な物語を多数のジョブ&アビリティで戦いぬく

1997年に発売された『ファイナルファンタジー』シリーズ初のシミュレーションゲームに決定版が登場。「獅子戦争」と呼ばれる戦いがドラマティックに描かれる。



⬆ドットで描かれたグラフィックの温かみはそのままに、より美しく繊細な表現に進化



⬆高低差のあるマップでは位置取りも重要。先読みしてキャラクターを動かそう



⬅物語の振り返り機能が追加された

時代のうねりに翻弄されるキャラクターたち



ラムザ CV：立花慎之介
⬅ベオルブ伯爵家の三男。兄たちに劣等感を抱いている

ディリータ CV：内山昂輝
⬅農家の息子。ラムザの幼なじみとして育てられた

オヴェリア CV：潘めぐみ
⬅畏国の王位継承候補のひとり。出自に翻弄される

「エンハンスド」と「クラシック」ふたつのバージョンを収録

UIを一新。遊びやすい機能を追加し、シナリオを加筆・調整した「エンハンスド」と、オリジナル版を再現した「クラシック」どちらも楽しめる。





⬆画面がわかりやすくなり、フルボイス対応だからより物語に没入できる！

⬆オリジナル版の雰囲気を再現。当時プレイした人は懐かしく感じる画面に

ジョブチェンジとアビリティ習得が勝利の鍵！

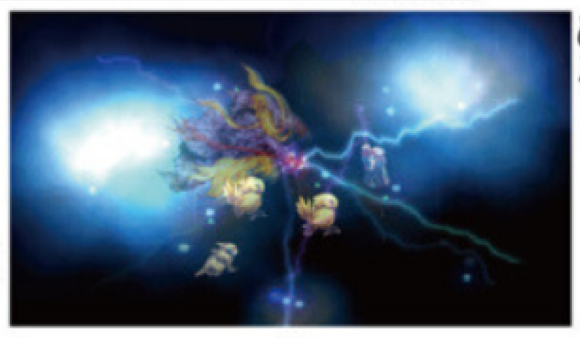
『FF』シリーズおなじみジョブチェンジ&アビリティ。各キャラクターを成長させていろんな組み合わせを試そう。



⬅ツリーを参考になりたいジョブを目指して育成していこう



⬅ジョブと数百種類のアビリティで組み合わせは自由自在



⬅召喚アビリティでド派手に攻める！

Switch 終天教団

初出し! NEW COMER

■DMM GAMES ■9月5日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに6980円(込) ■マルチジャンルADV ■CERO17歳以上
■プレイ人数：1人 ■豪華版：1万3580円(込) ■デジタルデラックス版：9180円(込)

5つのADVゲームが織りなす、謎と陰謀に満ちた極上サスペンス体験

何者かにより殺害された新興宗教"終天教"の教祖が、下辺零として蘇りを果たす。しかし、その復活を完全なものとするためには、自身を殺した犯人を見つけ出して葬る"神の試練"を超えねばならない。ルートごとにゲームシステムやデザイン、UIまでもが異なる幹部5人の物語を読み解き、世界や自身に秘められた謎に迫ろう。



➡『ダンガンロンパ』を指揮する小高和剛さんの最新作



⬇神の使いを自称するふたり組の"天使"が、試練の存在を告げる



下辺零 CV：斎賀みつき
ヒメル CV：悠木碧
ミコトル CV：森川智之





⬅容疑者は5人の教団幹部。どこから攻略するのかはあなたしだい…！







⬆各ルートで異なる謎を解く。攻略順が物語の見え方を変える



⬅幹部たちの個性を生かす作り

Switch トワと神樹の祈り子たち

初出し! NEW COMER

■バンダイナムコエンターテインメント ■9月18日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに3960円(込) ■ハイスピードアクションアドベンチャー
■CERO 全年齢 ■プレイ人数：1〜2人 ■デジタルデラックスエディション：4950円(込)

不老の神の子トワが八人の祈り子たちが諸悪の根源「マガツ」討伐の旅へ挑む



物語の舞台は諸悪の根源マガツの力で"マナ"が枯渇したシンジュの里。神の子トワと祈り子たちは里の平和を取り戻すため、マガツ討伐のダンジョンへ挑む。時には出会い、時には別れ。トワと祈り子たちと里の民が紡ぐアクションアドベンチャーゲーム。



シンジュの里の守護者
トワ CV：小原好美

⬅「シンジュの里」の発展を見守る不老の存在。食べることやお昼寝が好き



⬅ダンジョンで集めた"マナ"で里を救う





⬅⬆8人の祈り子たちからふたりを選ぶ見下ろし型アクションのダンジョン。マガツが待つ最奥部を目指す





⬅⬆部屋をクリアするごとにランダムに発生する"恩寵"で能力強化を重ねよう

Switch 紅の錬金術士と白の守護者 ～レスレリアーナのアトリエ～

初出し! NEW COMER

■コーエーテクモゲームス ■9月26日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに8580円(込) ■錬金術RPG ■CERO15歳以上 ■プレイ人数：1人
■プレミアムボックス：1万2400円(込) ■スペシャルコレクションボックス：2万2600円(込)

失われた故郷で遺された想いと真実を探す『アトリエ』シリーズ最新作！



スレイ・クロスリッター CV：土岐隼一
リアス・アイトライゼ CV：立花日菜

⬆リアスは祖父が遺した店の再開のため、スレイは父の遺品を調べるため故郷に戻る

かつて禁足地とされた町「ハルフェン」の復興計画に際し、出会ったふたりの男女。故郷が禁足地となった原因を探るべく行動を共にする彼らは、想像を超えた真実にたどり着く。「亜空の道」と呼ばれる階層型ダンジョンに挑みながら、キャラクターの育成や町の発展に力を注ごう。

⬇舞台は「ランターナ大陸」。フィールドの探索では、時間経過による昼夜や天候の変化が表現されている





⬅調合は、素材の持つ色を繋げてアイテムを作成する



➡作成したアイテムをショップで販売。町も発展する



⬆タイムラインコマンドバトルの戦略は前衛3人後衛3人の行動順がカギに！



Switch ホロライブお宝マウンテン てんこ盛りVer 配信直後 RELEASED

■CCMC ■6月19日配信 ■ダウンロード版2400円(込) ■3Dパズルゲーム ■IARC3歳以上 ■プレイ人数:1～2人

ホロライブタレントが“お宝”になったアクションパズル

ホロライブ所属のVTuber・宝鐘マリン(船長)が集めた“お宝”をアジトの島に積み上げていく、にぎやかで爽快な3Dパズルゲーム。ゲーム中は、マリン船長が実況コメントをしゃべりまくり！ Steam版ではダウンロードコンテンツだった兎田ぺこら、白上フブキ、尾丸ポルカの3人も実況キャラとして登場し、にぎやかに盛り上げてくれる。



⬆マリン船長が集める“お宝”とは、ホロライブの所属タレントたち。総勢70名以上！



⬆かわいい“お宝”を島に投げて積み上げ、同じお宝はくっつくと合体！連鎖を狙おう





⬆➡さまざまなお題をクリアすることで、新たな“お宝”をゲットできる。対戦プレイも白熱!!

Switch EGGコンソール 魔導物語1-2-3 MSX2 配信直後 RELEASED

■D4エンタープライズ ■6月26日配信 ■ダウンロード版2200円(込) ■ロールプレイングゲーム ■IARC12歳以上 ■プレイ人数:1人

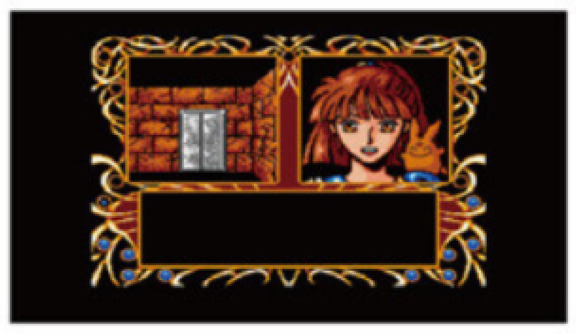
魔導師アルル・ナジャ、はじまりの物語を3作セットで！

1990年にコンパイルから発売された、MSX2用のコミカルなRPGを復刻。魔導師を目指す少女アルル・ナジャを主人公に、魔導幼稚園の卒園試験や古代魔導スクールへの入学をテーマにした3つのエピソードが楽しめる。独特な世界観とユニークなシステムを特徴とする3Dフィールドを冒険しよう。





⬆後に続く『魔導物語』シリーズの原点ともいえる3作品。アルル・ナジャの成長が描かれる







⬆↗3Dダンジョンのバトルはランダムエンカウント&コマンド選択方式。呪文などの音声がバトルを盛り上げ、体力や魔力の状態をセリフで教えてくれるファジーパラメータが特徴

Switch 魔法司書アリアナ ～七英傑の書～ 初出し! NEW COMER

■コンパイルハート ■8月21日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに7480円(込) ■2DアクションRPG ■CERO12歳以上 ■プレイ人数:1人 ■スペシャルエディション:1万5180円(込) ■デジタルデラックスエディション:9680円(込)

「英傑の書」を修繕すべく、書に巣くう魔物を滅する

あらゆる魔法書を管理する図書館に所蔵されていた、魔力を生み出す「七英傑の書」が何者かにより改ざんされた。そして、世界から魔法が消えてしまう。7冊の魔法書を修繕するためにそれぞれの世界に入り、多彩な魔法と豊富なアクションで戦っていく。



⬅世界で唯一「書の中に入る魔法」を持つ司書官アリアナ。「七英傑の書」の修繕を担う



⬆魔法や剣戟が爽快なサイドビューアクションRPG

⬇英傑の書の中に点在する「修繕ポイント」を見つけよう





⬆英傑の書を修繕することで、その書の魔法を最大限に引き出す「元素降臨」が可能になる。魔法や武器を強化！

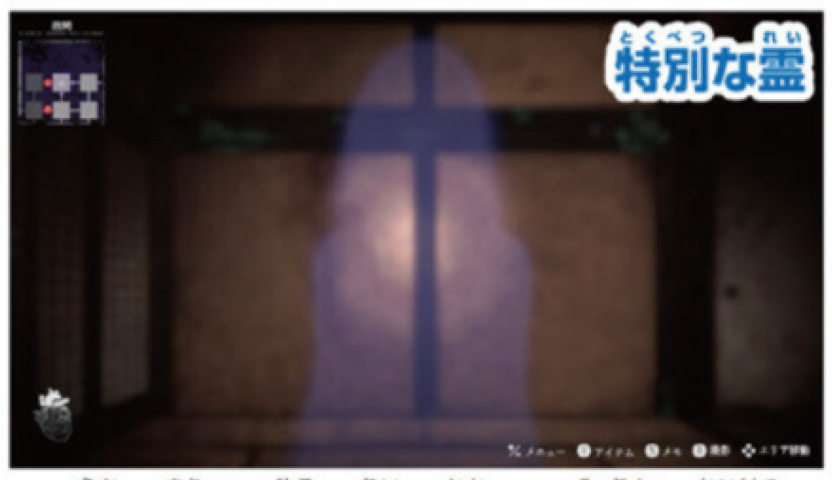
Switch 連呪

■日本一ソフトウェア ■8月28日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに7920円(込) ■ホラーアドベンチャー ■CERO15歳以上 ■プレイ人数:1人 ■初回限定版:1万978円(込) ■Nippon1.jpショップ限定版:1万5400円(込)

霊を載せた記事をバズらせ、己を蝕む呪いに抗おう

主人公に降りかかった呪いを解くために、心霊スポットを調査していくホラーアドベンチャー。調査で撮影した心霊写真を記事にしてWEB雑誌「アガスティア」で公開し、読者から心霊スポットや噂話の情報を得ることで探索範囲が拡がっていく。心霊スポットでは、ときに「深い霧」が立ち込めて進めなくなったり、明らかにほかの霊とは異なる「特別な霊」が姿を見せる。呪いを解くカギを求め、調査に挑もう。





⬆「深い霧」に潜む霊が抱える未練の解決や「特別な霊」に関わる心霊動画が重要に





⬆➡1日の終わりには記事を作成し、投稿。注目を集めるほど、主人公に蓄積した「呪い度」が下がる。中央に大きくハッキリと霊が写る写真でバズらせよう

Switch SHINOBI 復讐の斬撃

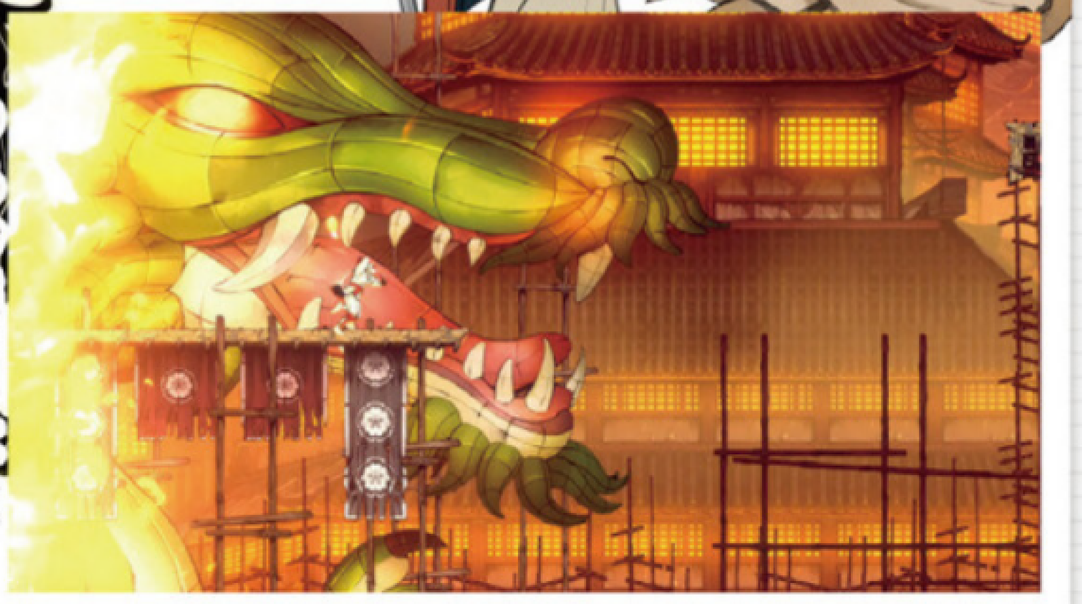
■セガ ■8月29日予定 ■パッケージ版、ダウンロード版ともに3300円(込) ■プラットフォームバトルアクション ■CERO12歳以上 ■プレイ人数：1人 ■デジタルデラックス版：4400円(込) ■SEGAストア限定版：9900円(込)

手触りのよさを徹底追求！ 復讐劇の本格忍者アクション

忍を極めし伝説の忍者「ジョー・ムサシ」が、復讐心を胸に比類なき巨悪と対峙する忍者アクション。新たに公開された「提灯祭り」のステージは、色とりどりの提灯や夜空を彩る花火が美しく映える。







➡華やかな祭りの熱気を感じさせる風景や、ステージを突き進む高揚感を表現した刺激的な楽曲を背に「提灯祭り」を駆け抜ける！



⬆祭りの裏で敵部隊が集結しているとの情報を得たムサシ。村に潜入し、彼らの目的を探る



⬆ギミック満載で遊びごたえのあるステージ。多彩な忍者アクションを駆使して戦い抜こう

Switch2 Dear me,I was... 初出し！ NEW COMER

■アークシステムワークス ■2025年夏配信予定 ■ダウンロード版価格未定 ■インタラクティブアドベンチャー ■IARC3歳以上 ■プレイ人数：1人

水彩×ロトスコープがエモーショナルな物語を紡ぐ

鮮やかな水彩風のタッチとロトスコープ技術を融合させた美しいビジュアルに、平凡でささやかな女性の物語が心を揺さぶるインタラクティブアドベンチャー。ひとりの女性の人生を通して、喜び、悲しみ、成長を描く。







⬆↗「ロトスコープ」とは、実写で撮影された映像を手書きのアニメとして表現する手法のこと。本作ではテキストを用いず、アニメーションのみで物語が紡がれる





⬆➡任天堂から発売された『アナザーコード』を手がけた金崎泰輔さんがアートディレクターを担当。Switch 2専用で新たな表現に挑戦する

Switch アクアリウムは踊らない 初出し！ NEW COMER

■フロンティアワークス ■10月30日予定 ■パッケージ版4950円(込) ■謎解きアドベンチャーホラーゲーム ■CERO15歳以上 ■プレイ人数：1人 ■公式通販限定版：1万5950円(込)
※ダウンロード版は8月1日より2200円(込)で配信予定

不気味な水族館で体験する、謎解きとホラーな物語

ホラー嫌いな作者・橙々さんがたったひとりで8年をかけて開発し、2024年にリリースしたフリーホラーゲームの移植作。「ビアンカ水族館」を訪れた少女・スーズが、館内ではぐれた親友・ルルを捜すうちに不思議で危険な世界へと迷い込む。

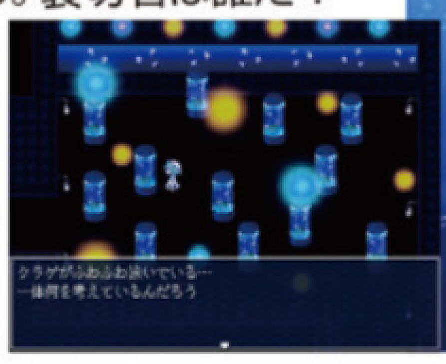


⬅主人公のスーズや館内で出会う軍服姿のレトロなど、メインキャラクター5名には新規でフルボイスを収録



⬇↘ルルを捜す水族館に異変が。館内の水生怪物たちが襲ってくる。裏切者は誰だ？







⬅橙々さんが書き下ろした新たなシナリオパートにも注目

Switch バブルボブル シュガーダンジョン 初出し！ NEW COMER

■タイトー ■2026年予定 ■価格未定 ■アクションゲーム ■CERO全年齢 ■プレイ人数：1人

泡はきドラゴンがお菓子でオカシな世界を大冒険！

1986年にアーケードで登場した、タイトーのバブルアクション最新作。泡はきドラゴンの「バブルン」が、吐き出した泡に敵を閉じ込めて割って倒すシステムは変わらず、今回はシリーズ初となるランダムダンジョンが登場。挑戦するたびにステージや敵の構成が変化し、バブルンの育成要素とあわせてワクワクの冒険が楽しめる。



⬆甘いスイーツがたっぷり、かわいくポップな世界には、お菓子をモチーフにした敵がいっぱい



⬆ステージで集めた「ざいりょう」を使う、新たなスキルの習得やバブルンの強化も魅力





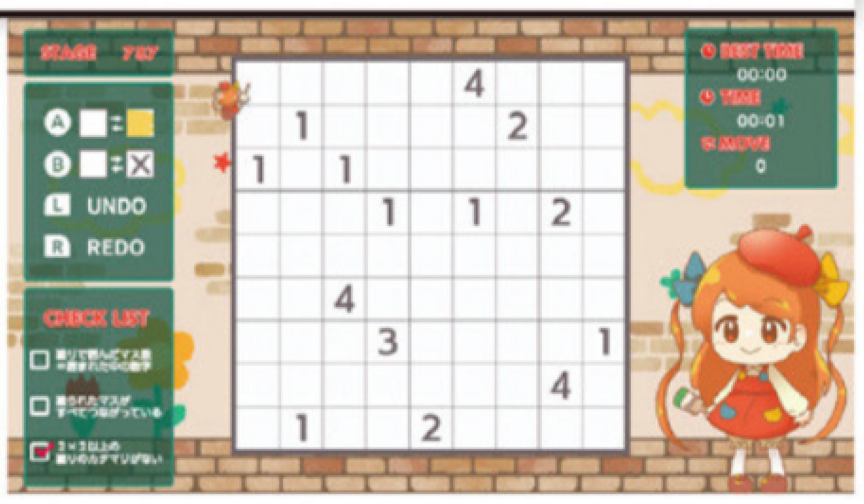
⬅⬆足を踏み入れるたびに構造が変わるダンジョン。敵を泡に包んだり、泡を足場にしながら、ドーナツ型のゲートを目指そう

Switch ぬりろじ1000

配信直後 RELEASED

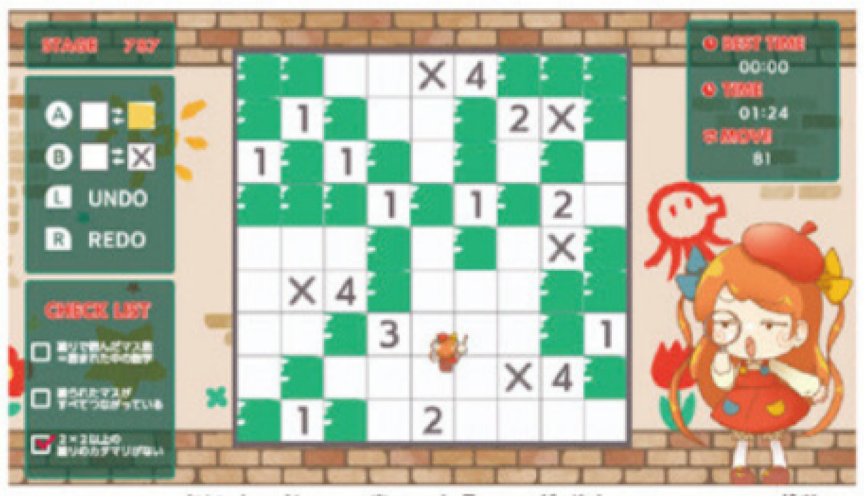
■サクセス ■6月5日配信 ■ダウンロード版500円(込) ■パズル ■IARC3歳以上
■プレイ人数:1人

盤面の数字を手がかりにマスを塗るロジックパズル。盤面の数字は「塗らずに繋がるマスの数」を示し、塗らずに繋がるマスには数字がひとつだけ含まれるようにするなど、ルールに従って正しく塗れたらステージクリア。





↑問題数は全部で1000問とたっぷり用意されている。目指せ全問クリア



↑ゲーム開始時は真っ白な画面。ルール通りに塗り進めてかわいく彩っていこう

Switch 1f y0u're a gh0st ca11 me here!

配信直後 RELEASED

■ケムコ ■6月6日配信 ■ダウンロード版1430円(込) ■アクションノベル ■IARC7歳以上
■プレイ人数:1人



↓研修期間、夜や深夜帯の業務をこなす。成績によってエンディングが分岐していく



異界のコールセンターで幽霊たちからのヘルプコールを受け取り、冥界へと導いていくアクション系ノベル。下界の幽霊たちはいっせいに助けを求めてくる。会話内容を瞬時に理解し、焦らず急いで正しい番号案内へと繋ごう。



↑画面にはどんどん吹き出しが表示される。ひとつでも多く正しい答えを選択しよう

Switch 鉄道運行管理シミュレーター

配信直後 RELEASED

■Untold Tales ■6月20日配信 ■ダウンロード版2899円(込) ■経営シミュレーション
■IARC3歳以上 ■プレイ人数:1人

路線の設計、建築、自動化を行い、大鉄道都市を築くシミュレーション。ストーリーモード、エンドレスモード、ラッシュアワーモード、タイムテーブルモードなどが用意され、自分のペースで鉄道管理を楽しめる。



↑簡単な路線図からスタート。電車を問題なく運行させよう





←↑小さな連結をこなしていき、大きなマップに進化させよう

Switch カルトに厳しいギャル - CULT VS GAL-

配信直後 RELEASED

■わくわくゲームズ ■6月26日配信 ■ダウンロード版800円(込) ■FPS
■IARC16歳以上 ■プレイ人数:1人

ちょっと懐かしい3D画面で展開するFPS。大獄院・スマッシャー・サキとなって、帝国を脅かすカルト軍団を壊滅させよう。見た目はクラシックな雰囲気だけど、ハイスピードなガンシューティングで爽快感抜群！



大獄院・スマッシャー・サキ

↑帝国を蝕む組織「ガルヲイヤ」を壊滅させるため帝国軍から送り込まれたギャル



↑一人称視点でカルトのアジトを進んでいく。敵はどこに潜んでいるかわからない



←いろんな武器を使い分けて応戦！

Switch2 アーケードアーカイブス2 エアーコンバット22

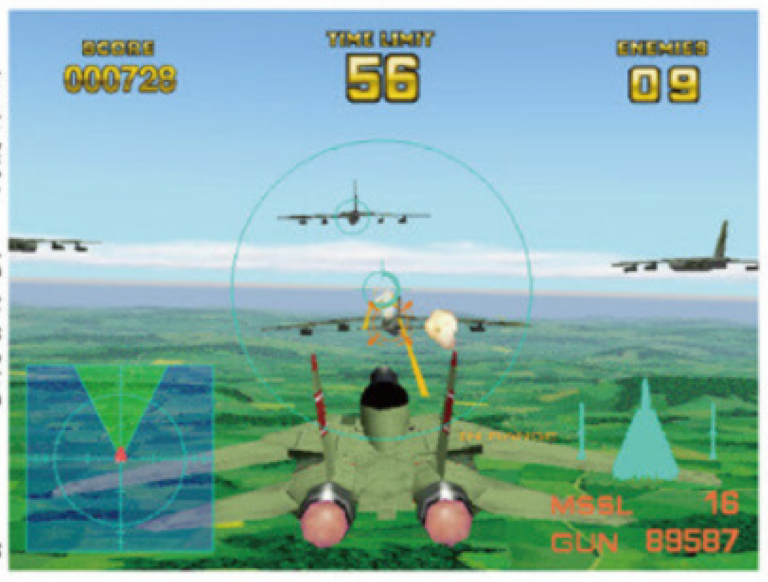
配信直後 RELEASED

■ハムスター ■7月3日配信 ■ダウンロード版1800円(込) ■フライトシューティング
■IARC3歳以上 ■プレイ人数:1人 ※同日発売のSwitch版『アーケードアーカイブス エアーコンバット22』の購入者は本作を330円(税込)で購入できる所有者割引を実施

1995年にナムコ(現バンダイナムコエンターテインメント)から発売されたフライトシューティング。名作3Dゲームに使われた基板「システム22」を改良した「システム・スーパー22」のド派手な演出が魅力のひとつ。たくさんの敵機を撃墜しよう。



→360度自由に機体を旋回させて敵機を撃墜！



→作戦中は英語音声による無線交信が飛び交う！



←多彩でテクニカルなミッションが待ち受ける

Switch フロントミッション サード: リメイク

初出し! NEW COMER

■レイニーフロッグ ■9月18日予定 ■パッケージ版4950円(込)
■ドラマティックシミュレーションRPG ■CERO12歳以上 ■プレイ人数:1人
※ダウンロード版はForever Entertainmentから6月26日より3999円(込)で配信中



↑バトルはターン制で展開する。戦況を読んでユニットを動かそう



↑高解像度のグラフィックと滑らかなアニメーションで臨場感UP

『フロントミッション』シリーズ3作目がフルリメイク。巨大メカ「ヴァンツァー」を駆り熾烈な戦場を戦おう。物語はゲーム序盤の選択によってふたつの異なるルートに分かれていく。



↑Body、Arm、Legなど、特定の部位を狙い撃ちすることで敵を弱体化させることができる

ニンドリ キャラクターダービー DELUXE デラックス

character derby DELUXE

テーマに沿ってキャラクターをランキング!

毎月テーマに沿って、読者の投票を集計しランキングにするコーナー。暑い夏、夏といえば納涼、納涼といえばオバケ!? ということで、読者からの支持を集めたゲーム界の幽霊キャラたちが大集合です！ …おや？ 周りの空気がちょっぴり涼しく…？

今月のテーマ
幽霊(オバケ)キャラといえば?

1位 テレサ 265pt

イラスト▶『ルイージマンション3』



おそいかかってくるけど、こっちが後ろに向いたとき、顔を隠すのがかわいい!
群馬県／りんさん

こんなかわいい幽霊になら出くわしても怖くないですもんっ!
神奈川県／T.Tさん

任天堂の幽霊（オバケ）代表といえば…！ との声多数で、圧倒的な票数を集めて1位獲得！ 見た目はオバケらしさもありつつ表情豊かで、顔を合わせると照れてしまう姿がキュート！ 大きな口&舌もかわいらしい、癒し系オバケですね♥

2位 ゆうたろう 89pt

イラスト▶『あつまれ どうぶつの森』



幽霊なのに超怖がり！ 話しかけると「出たー！」と叫びます。思わず「そっちがソレいうの!?」とツッコみたくなりますね（笑）。

怖がらせる側のおばけでありながら怖がりさんなところがかわいい!
愛知県／やよいさん

彼の飛び散った魂を虫とりあみで回収するという不思議体験が印象に残る
大阪府／アヤタカさん

3位 ゲンガー 42pt

イラスト▶『ポケットモンスター』シリーズ



ゴーストポケモンの代表格、ゲンガーが第3位！ 愛嬌たっぷりの表情や丸っこいフォルムはもちろん、頼れる強さも人気の理由のひとつなようす。

初代から現在まで現役の強さ
群馬県／リタさん

部屋にいるだけで温度が－5度になるから、納涼にピッタリいいかも!?
愛知県／長い川さん

4位 ナプスタブルーク 38pt

イラスト▶『UNDERTALE』



幽霊だから物理攻撃無効! (だけど空気読んでHP減らしてくれる)
大阪府／小鳥遊さん

5位 オバ犬 15pt

イラスト▶『ルイージマンション3』



とても和むかわいさ! 心のオアシスでした!
栃木県／しゅうさん

6位 ゴースト 10pt

イラスト▶『ポケットモンスター』シリーズ



シオンタウンと幽霊ポケモンの不気味さは子供心に印象的だったため
長野県／山タヌキさん

7位 ゆうれい

『ポケットモンスター 赤・緑』

ミュウツーでさえ行動できなくなる恐怖！ その正体を知るとせつなくなります…　兵庫県／HOTさん

8位 ゴース

『ポケットモンスター』シリーズ

ふっと消えてふっと出てくる。じいっと見てくるところ
長崎県／ももまんじゅうさん

9位 ミミッキュ

『ポケットモンスター』シリーズ

マスコットに見えて、実は恐ろしい
山形県／pakugyuさん

10位 パメラ・イービス

『アトリエ』シリーズ

PS oneから最新作まで、長～いお付き合いなので。『ユミアのアトリエ』にはいない？ のがさびしい…
青森県／suiさん

好きなキャラ総合ランキング

アンケートハガキで集計する、総合ランキング！ 25年7月号にて、アツい支持を集めたのは誰だ!?

順位	キャラ	作品
❶	カービィ・・・185pt	『星のカービィ』シリーズ
❷	マリオ・・・・・・183pt	『マリオ』シリーズ
❸	リンク・・・・・123pt	『ゼルダの伝説』シリーズ
❹	ヨッシー	『マリオ』シリーズ
❺	ルイージ	『マリオ』シリーズ
❻	ピカチュウ	『ポケットモンスター』シリーズ
❼	しずえ	『どうぶつの森』シリーズ
❽	ドンキーコング	『マリオ』シリーズ
❾	ウシ	『マリオカート ワールド』
❿	ピーチ姫	『マリオ』シリーズ
⓫	インクリング	『スプラトゥーン』シリーズ
⓬	ワドルディ	『星のカービィ』シリーズ
⓭	ゼルダ姫	『ゼルダの伝説』シリーズ
⓮	ジャスミン	『都市伝説解体センター』
⓯	ロゼッタ	『マリオ』シリーズ
⓰	福来あざみ	『都市伝説解体センター』
⓱	デイジー姫	『マリオ』シリーズ
⓲	廻屋渉	『都市伝説解体センター』
⓳	ネス	『MOTHER2 ギーグの逆襲』
⓴	キノピオ	『マリオ』シリーズ

アンケートハガキで投票してね!

次々回のテーマ

『マリオカート ワールド』参戦キャラ de 人気総選挙!

参戦キャラであれば、別の『マリオ』作品での活躍を理由に投票してもOKです。みんなの『マリオ』キャラ愛、教えてね！

※任天堂ハードに出演、または出演予定のキャラに限る　※2025年11月号(vol.378)掲載予定

今月の1票さん



いりえのいえのオバケ 画像：『ゼルダの伝説 夢をみる島』多分幽霊だと思う。癒し系。まぁ軽くうっとおしいんですけど、こういう霊障だったら起こってもいいかなと思う【兵庫県／メモリーさん】島の探索中、突然リンクに取り憑いて「おうち…つれてって…」と願うオバケ。空き家へ連れていくと、生前の思い出が…？ ちょっと切ない気分になる不思議なイベントです。



120万本突破の沼ゲー

ライフと呼ばれる14種類の職業を自由に切り替えて、ファンタジー世界で自由きままな生活を送るスローライフRPG。ストーリーを進めるほか、島やマイハウスをレイアウトしたり、マルチプレイでいっしょに探索したりと、やれること盛りだくさん！ 本記事では、マルチプレイのようすを中心にお届けします。

Nintendo Switch　ファンタジーライフi グルグルの竜と時をぬすむ少女

■レベルファイブ　■5月22日発売　■パッケージ版、ダウンロード版ともに7678円(込)　■みんなのスローライフRPG　■CERO全年齢　■プレイ人数：1～2人　■通信：インターネットプレイ（最大4人）ローカルプレイ（最大4人）　■デジタルデラックスエディション8778円(込)　Switch 2 Edition アップグレードパス300円(込)

Nintendo Switch2　ファンタジーライフi グルグルの竜と時をぬすむ少女 Nintendo Switch 2 Edition

■レベルファイブ　■6月5日配信　■ダウンロード版7978円(込)　■みんなのスローライフRPG　■CERO全年齢　■プレイ人数：1～2人　■通信：インターネットプレイ（最大4人）ローカルプレイ（最大4人）

開運!! さまざまな占いで導く島づくりとマイハウス

表向きのライフは"裁縫師"、その中身は…占い師!? そんなイズマーユ先生をお迎えしてマルチプレイに挑んだ前回。しかし「占いは使わないんですか？」と読者からのツッコミがっ!! そこで今回は占いを駆使し、島づくりに励みます～!!





⬅⬆九星気学で使用する九方位の磁石や、ダウジングの振り子が登場!!





⬆無人島に名前をつけ、マイハウスを設置。島民を増やしてコミュニケーションをとったり、地形を自由にいじってアレンジしたりと、思い思いの島づくりが楽しめる。…だなも

運気の上がるハウジング!? 風水や九星気学で流れをつかもう！

りふぁ　おじゃましますだなもー！ あ、間違えた。おじゃましますー！

イズマーユ　あら、その姿は。

りふぁ　100万本達成記念のときに配布された、なりきりたぬきコスチュームです～。そんなわけで今回は、「島」や「マイハウス」を見せてもらおうと思います！

イズマーユ　島づくりにはあまり力を入れていないので、お恥ずかしいですが。マイハウスは、運気の上がる緑をふんだんに取り入れております。

りふぁ　外観も緑なんですね！



⬅植物は生命力があり、部屋に飾れば家の中の気を整え、外に配すれば生活が安定すると言われているのだとか

イズマーユ　室内にも植物を置くのはよいとされていて、トピアリーなどは開運アイテムですね。また、ベッドは金属フレームはあまりよくありません。寝ても疲れが取れなくなってしまいます。なので木製のベッドを使用しています。

りふぁ　ひえぇ！ 私ベッドを（リアルで）買ったばかりですよ。木製にしてよかったです。

イズマーユ　おうちは、床が見えるほどよいとされています。"神様の足の踏み場"なので、足の踏める面積が広いほどよいのです。



りふぁ　な、なるほど？ それでエントランスを広く開けている…？

イズマーユ　あ、それは持ちきれないモノを奥から詰めていっただけです（笑）。で、ほんとうは床にモノを置くのはよくないんですが…。持ちきれないんだもの～!!! ご勘弁ください。

りふぁ　食べ物アイテムが床置きに～!!?

イズマーユ　本当は、あれば台に置くのが正解です。

りふぁ　わ、わかります…まさに今ソレ。



⬅ありがちな床置き…。風水的にはもちろんアウト

➡剥製のようなものも避けたほうがいいのだとか



りふぁ　島の地形や家の配置はいかがですか？

イズマーユ　地形はまだいじっていないのですが、マイハウスの場所はこだわりますね。



⬅地形はそのままですが、マイハウスの位置に注目

りふぁ　ホネドラゴンから一直線ですね。移動が便利、みたいな？

イズマーユ　それもあるのですが、ドラゴン、つまり"龍"というのはものすごく縁起のいいものなんです。なのでそのエネルギーをすべて注ぎ入れられるように、あいだに阻むものなく家に取り入れております。

りふぁ　そ、そんな効果が!!

イズマーユ　反対にマイハウスを置かないほうがいい場所は、川で囲まれた地形や、崖の上にぽつんとある状態ですね。川は運気を流してしまいます。地形がでこぼこしているのもよくありません。ですので、まず地形をなだらかにするところからスタートするのがいいですね!!

りふぁ　ガチめな整地計画だった…!!!



➡この場所には建てられませんが、中洲にぽつんと家を建てるのは運気が下がるそう

今からでも遅くない!

Nintendo Switch 2 Edition パッケージ版が8月7日発売!!

よりキレイで快適に遊べるSwitch 2版が、ついにパッケージでも登場！ 日々アップデートで遊びが向上し、記念プレゼントの配信なども行っているので、まだの人もぜひ始めてみてください！

なお、無料DLCについての新情報も公開されています。新モードは、バカデッカーナ大陸の進化型！ 上級者から初心者まで楽しめるローグライクオープンワールドを開発中とのことで、こちらも楽しみ!!



⬆直近のアップデートでは、フォトモードが追加に



➡新モードの物語のカギを握る新キャラクター。バカデッカーナ大陸で見たことがあるような…？

ダウジングで一発当てる!? マイハウス鑑定

りふぁ　お次は我が島にいらっしゃいませ！ これからどうやって発展させていくか…アドバイスをぜひ！

イズマーユ　であれば、「ダウジング」を使ってみるのはいかがでしょう。

りふぁ　だ、ダウジング!?

イズマーユ　ダウジングというとL字のロッドを思い浮かべる方が多いかと思うのですが、占いでは振り子を使うんです。

りふぁ　ゲーム上でもできるんですか？

イズマーユ　できますよ！ ダウジングで、りふぁさんの家をどのあたりに建てるのがよいかみてまいりましょう。なにか、叶えたい願いはありますか？

りふぁ　漠然と開運というわけじゃなく、願いに直結するんですか？ そうだなぁ…（この世界でもっとほかのプレイヤーや読者さんと交流ができますように～！）「素材をがっぽり稼げますように!!」…でお願いします！

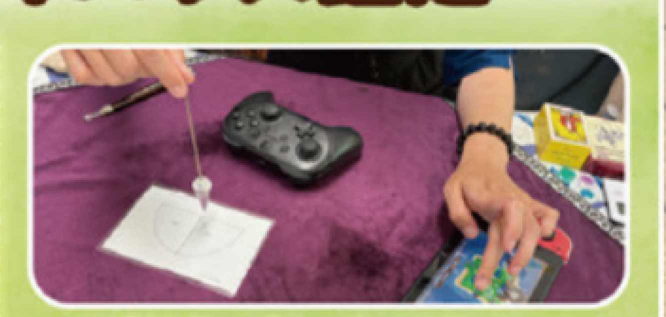
イズマーユ　いま心の声と口に出した声が反対だったような気もしますが、よろしいですか？ 素材集めに適した場所、ですね。それではダウジングをおこなっていきますので、地図を開いてくださ…きゃ～～っ!!! こ、これがあの“Switch 2”ぅぅぅ……!?!?

りふぁ　あ、そうですそうです！

イズマーユ　画面が、おっきいよぉぉお~!!! 私のSwitchと並べてみていいですか!? 見てこの!! この差っ!!!

りふぁ　はい、なんというか、はい。

イズマーユ　地図が大きいほうが、ダウジングもやりやすくなりますよ。では、まいります！





⬆➡水晶の振り子を使ったダウジング。「Yes / No」の紙を使った方法もありつつ、Switch 2の画面上でもダイレクトな反応が

りふぁ　あ、あの…、これはどういう反応をみるものなんでしょうか…

イズマーユ　振り子が反応すると、回ったり前後に揺れたりします。

りふぁ　（画面の上で…!?）

イズマーユ　あ、このあたりが反応していますね。

りふぁ　えっ!?!? ホントだプルプルしてる!! ここに家を移設すればいいんですね。その前に周辺の水辺をなくすんですっけ…

イズマーユ　隣の崖も壊したほうがいいですね。家から近い位置にあると、気が停滞してしまいますので。



タロットでライフ診断

りふぁ　せっかくなので、タロットカードも使ってもらえたらうれしいんですけど。

イズマーユ　タロットは近い未来を占うのに適していますよ。どんなことを占ってみましょう？

りふぁ　では、この先、私が力を入れるべきライフを占ってもらうのはどうでしょうか。

イズマーユ　いいですね。

りふぁ　戦闘系と制作系それぞれお願いしたいです。戦闘は、服と大剣がカッコイイので「傭兵」メインで冒険しています。制作は最初に選んだのが「錬金術師」なのですが、どうしようかなと。

イズマーユ　お任せあれ。ひとつのライフにつきカードを1枚ずつ引いて、そのライフが適しているかどうかをみていきましょう！ 正位置と逆位置も判断していきますよ。

りふぁ　おおっ!! 本格的！ …あ、本物か。

戦闘ライフの結果



※「王国兵士」と「傭兵」はさらに深く探るため2枚引いてもらってます

イズマーユ　これは…「王国兵士」ですね！ 王国兵士のみ正位置なので、4つの戦闘ライフの中でタロット的に見ると一押しということになります。盾が使えるのでいいですよ～！

りふぁ　盾を使うのが苦手だから傭兵にしたのにっ！

イズマーユ　傭兵は「皇帝」の逆位置でした。マルチプレイ時によさを発揮できなかったり、攻撃重視で防御力が甘くなってしまう可能性があります。

制作ライフの結果



イズマーユ　「料理人」か「大工」ですね。料理人はバタバタするというカードなんですが、素材を集めるという目的と連携できると思います。大工はズバリ、「お金」を持っているカードです！ 金策なら大工がいいですね。

りふぁ　お金になる！ 納得!!

イズマーユ　マイハウスの位置を変えたことで、どんどん素材を手に入れやすい片手剣を扱い、大工として制作して稼ぐ。そんなサイクルが見えました。

りふぁ　ホントだ、理にかなっている…!!

心機一転、冒険の続きへ

さまざまな占いに導かれたとおり、りふぁは「王国兵士」をみならいから再出発。マイハウスを移設し、崖を平らにして新生活を始めるのだった…。その成果はどう現れるのか!?



⬅⬇イズマーユ先生が、その場で片手剣を作ってくれました！ 心強い!!



⬇でや！ デコボコな地形は壊してやるよ!! これで素材がっぽり生活が始まるのだー



あらゆる「ポケモン」情報が集まる連載ページ

ポケモン堂



4周年を迎えた『ポケモンユナイト』(Switch、スマホアプリ向けに基本プレイ無料で配信中)に伝説のポケモン・ラティオスが参戦。さらにラティアスも近々参戦！

グッズ

新グッズ「おふろもいっしょ！ バスバディ」「Happy Sunny Day」7月19日発売

7月発売の新グッズを紹介。8月31日までの期間中、全国のポケモンセンターでは「メガ ポケモンセンターフェスティバル」も開催されているので要チェック！



詳細はキャンペーンサイトで！

おふろもいっしょ！ バスバディ

みずタイプを持つポケモンたちがメッシュ素材のスポンジに！ ポッチャマ、ヌオー、クワッスのほかマリル、ナマコブシも登場。各2200円(込)



おふろもいっしょ！ バスバディ ポッチャマ

おふろもいっしょ！ バスバディ ヌオー

おふろもいっしょ！ バスバディ クワッス

※画像はイメージです。

Happy Sunny Day

フード付きタオル リザードン KIDS(3520円・込)、Tシャツ Happy Sunny Day Free(3850円・込)等、お出かけにぴったり！



麦わらハット モクロー 54cm／58cm

⬆モクローがデザインされた帽子。3520円(込)

➡パモが抱き付いているよう！ 2640円(込)

ぬいぐるみポシェット パモ

カード

「ポケモンカードゲーム MEGA」8月1日始動！ 拡張パック「メガブレイブ」「メガシンフォニア」



新シリーズ「ポケモンカードゲーム MEGA」の拡張パック、「メガブレイブ」「メガシンフォニア」が8月1日に発売(カード5枚入り、各180円・込)。注目はなんといっても、「メガシンカex」のポケモンたち。HPが高くワザも非常に強力だが、きぜつすると相手にサイドを3枚とられるという特徴を持っている。

「メガブレイブ」収録カード

メガルカリオexは闘エネルギー2個で270ダメージを与えられるワザを持ち、序盤から大活躍が見込める。メガフシギバナexは自分の場の基本草エネルギーを自由につけ替えられる特性を持つほか、自分のHPを回復するワザも持つので長期戦に強い。





「メガシンフォニア」収録カード

メガサーナイトexは、自分の場の超エネルギーを一気に増やしつつ、大ダメージを狙うことができる。メガラティアスexはたねポケモンで場に出しやすく、300もの大ダメージを与えるワザも持っているので非常に強力。





イベント

ポケモンバトル日本一が決定！「ポケモンジャパンチャンピオンシップス2025」

6月21日・22日に行われた、ポケモンジャパンチャンピオンシップス2025の会場の様子をお届け。今年はゲーム部門・カードゲーム部門・『ポケモン GO』部門・『ポケモンユナイト』部門の4部門で熱闘が繰り広げられた。「ポケモン公式YouTubeチャンネル」等では当日のストリーミング配信を公開中。解説・実況付きなので試合の流れがよくわかるハズ。気になる人はぜひ配信をチェックしてみよう！



⬅巨大モニターでそれぞれの部門の激闘を観覧することができた



⬆入賞者には8月15日～17日開催の「ポケモンワールドチャンピオンシップス2025」への出場権が贈られた

さらにおおきくふくらむ 星のカービィ



来たる8月10日は帽子(ハット)の日！ ということで、コピー能力の特徴のひとつである「帽子」に注目してみました。ボスキャラクターをモチーフとしたコピー能力が登場する『星のカービィ ディスカバリー』(以下『ディスカバリー』)から、そのかわいさと魅力をお伝え!!

ボスたちがモチーフ 『ディスカバリー』のコピー能力帽子

ボスがモチーフになるコピー能力がたくさんの『ディスカバリー』。その一部をご紹介！

クールなナイトのソードをコピー

ソードを進化すると使えるようになる「メタナイトソード」。見た目もメタナイトとそっくりになるうえに、技も似ているものが多く、カッコいいコピー能力です！









➡仮面や剣など、細部までメタナイトとそっくりなコピー能力。翼はちょっと小さめサイズがカワイイ



➡スライディング後に切り上げると、メタナイトのように瞬間移動しながら連続攻撃！

中ボスがモチーフのコピー能力もたくさん

メタナイトだけじゃなく、『ディスカバリー』に登場する中ボスたちもコピー能力のモチーフになりました！ 見た目も超キュートながら、彼らを意識した技もあります。





⬆➡布っぽい帽子がかわいい「フロストアイス」。吹き出す雪だるまは、ワイルドフロストの形になっています。カワイイ…





⬆➡ハンマーをワイルドに振りかざす技がたくさん。ハンマーの×印や、腕の傷跡も同じです





⬅大きな剣もおそろいですが、実は盾も同じものが出せます。しっかり敵の攻撃をガードー！





⬅⬆バレリーナのような仮面をつけたスワロトルネイド。竜巻攻撃を終えると、周囲にはスワロリーナらしい羽毛がふんわり舞い上がります

新しい帽子もありそう？『スターリーワールド』

8月28日に発売予定の『星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition ＋ スターリーワールド』では、ワドルディが新しい帽子をかぶっているようすが見られます。「流星のかけら」を探すカービィたちの新しい冒険、どんなものを見せてくれるか楽しみですね！



実はほかにもボスモチーフのコピー能力が…!? 『スターリーワールド』で探してみてね！

ポケ森交流場
これからもいっしょ

ANIMAL CROSSING:POCKET CAMP ALTERNATING CURRENT FIELD



Animal Crossing どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート

Smart Device	どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート
■任天堂 ■配信中 ■価格：2000円 ■コミュニケーション ■iOS14.0以降・Android6.0以降対応	

Xでどうぶつの森 交流場［ニンドリ編集部］（@pokemorinindori）をフォローし、お気に入りの写真をハッシュタグ #ポケ森ニンドリ で投稿してくださいね。

どうぶつの森交流場Xアカウント
@pokemorinindori

※極度の加工や合成、他者の著作権を侵害する恐れのある作品は、掲載できないことがあります。投稿の際にはご注意ください。

『どうぶつの森 ポケットキャンプ コンプリート』（以下『ポケ森』）をみんなで楽しむ連載。みなさんのキャンプ場生活での写真をXで募集しています。#ポケ森ニンドリ をつけて、どしどし投稿くださいね！

マイフォトけいじばん

管理人さん、キャンパーさんの日常を紹介するコーナー。海！星！空！な夏真っ盛りの写真がたくさんです。



【りんご さん】グルミンとおしゃれして、レモンカフェへ遊びに出発。見た目も涼しそうなうえにフレッシュ〜！夏をとっても満喫できそうなカフェですね



【おりりん さん】「ももこのビーチサイドテーマパーク」を中心に、キャンプ場をレイアウト！みんな笑顔で楽しそう〜。サイコーのビーチ、エンジョイしちゃってます♫



【ちぃたま さん】ミッチェル神父の誓いの言葉にあわせて、ロボとちぃたまさんの「誓います」という声が聞こえてきそう。静かなリゾートで挙げる式はきっと特別♡



【Blue-zircon さん】星のまたたくラグが、まるで本物の天の川のよう。願い事をしながら、ボートでゆったりと渡りたくなりますね〜



【あゆみ さん】今まで手に入れた家具を組みあわせてクリスチーヌがリサイタルを開催。桜や日の光もあわさって、なんだか神秘的！



【パン さん】どうしても風船が取りたいテンシン。「あとちょっと…。」って手をぷるぷる伸ばしてるのがかわいいね。無事に取れてほしい！



【ポケ森牛乳 さん】キャンパーさんが車に乗れる「ビーチサイドのオープンカー」、かわいいよね〜。そしてロボのサングラスもキマってます



【MAKO さん】提灯の連なる神社にあやかし絵巻をあわせてレイアウト。妖しい雰囲気もあるけれど、提灯の明るさに心が踊ります♪



【仁人 さん】ついにきた夏をみんなでエンジョイ中！ジョニーは相変わらず寝てて笑っちゃった。なんだかハニワも心なしか楽しそうだね



【まぁ〜 さん】暑さの中パトロールするまぁ〜さん。鮮やかで涼しげな睡蓮が癒し…と思いきや、まさかのトキが飛んできちゃった!?



【まりん さん】青空の色を反射した川がキレイ。まったりと夏の季節を堪能したくなります



雨の日のにこにこお散歩

【kiiro さん】雨の日もみんな笑顔で楽しそうだね。ヘンリーはなんだか「カエルのおきもの」に挨拶してるみたいでほほえましい（笑）



今年も会えたね きらきら天の川

【イシュタリア さん】ブンジロウが「ひかるほしのイス」に乗って織姫の元にやってきてくれました。みんなのお願いごと、叶いますように！



古都でにぎやかファッションショー！

【蜜 さん】おしゃれが大好きなキャンパーさんのためにファッションショーを開催。おかげで「別の服も着たい」など要望多発!? 大満足のイベントになりましたね！

【kari-kari さん】コツコツ集めた七夕の飾りに、キャンパーさんも興味津々。ジャスミンはどんな願い事を書いたのかな。ワクワクする七夕を過ごしてほしいです★



なにを書いたの？ 秘密の七夕



待ちにまった夏祭り

【ティナ♡ さん】ゆきみがかんばって太鼓を叩いててほっこり。キャンパーさんそれぞれがお祭りを楽しんでいて、ストーリー性を感じます



お誕生日おめでとう！

【玉の緒 さん】いつも仲よくしてくれるさっちに感謝をこめておめでとう！ ジャックといっしょに、花束とケーキでバースデーをお祝いします



オレの流儀で魅せてやる！

【マギー さん】びっくりするようなマジックを真ん中で見せているのはシュバルツ。「目を離すなよ」って確かに言ってくれそう。カッコイイ！



紫陽花庭園でひと休み

【乃愛 さん】レイニーとヘンリーが縁側に座って団欒中。ふたりの笑顔にほわほわ癒されます。ここで冷たい麦茶を飲んだりしたいね



テラス席のあるベーカリーショップ

【あみか さん】ショーケースに並べられたたくさんのパンやスイーツに、みんなニコニコ。店員さんはあみかさんなのかな？ 笑顔いっぱいのショップになりそうですね♡

fashion collection

このコーナーではみなさんの好きなお洋服やおそろいコーデを紹介！「#ポケ森ニンドリ_ファッション」のタグでお気に入りのお洋服を投稿してくださいね。



まるで本物のおばけ!?

【ジャコモ さん】怪しげな雰囲気の中、ゆうたろうといっしょにほほえむジャコモさん。浮いてるようにも見えて、おばけ感バッチリ！



ハッピーホワイトウエディング

【きぐま ぷー さん】タキシードとウェディングドレスでウェディングコーデ。たいへいたとのこれからをお祝いしてくれてるみたい♡

ポケ森AR部

ここではAR機能を使った写真をご紹介しますよ。「#ポケ森ニンドリ_AR」のタグで、みなさんと生活を共にするキャンパーさんの写真をお送りください！



紫陽花とヒョコッ

【のん さん】観音堂をお散歩していたら、紫陽花を見つけたのかな？ ヒョコッと首をかしげて、カメラに写るまりももかわいいね



あんみつの上に参上！

【もも さん】和スイーツなあんみつとモモチ、似合うね。これからの季節、アイスを食べたりしそうだけどそこでも参上してほしいな～



あつまれ どうぶつの森 みんなのフォトじまん

みんなの楽しい島ライフを収めた、ステキな写真大集合!! X(Twitter)で応募いただいたみなさんの投稿を紹介します。ハッシュタグ #あつ森ニンドリ投稿 をつけて投稿してね。

Nintendo Switch あつまれ どうぶつの森

■任天堂　■2020年3月20日発売　■パッケージ版、ダウンロード版ともに6578円(込)　■コミュニケーション　■CERO全年齢　■プレイ人数：1～4人(島の住人同士の同時プレイ最大4人 ※人数分のコントローラーが必要)　■通信：インターネットプレイ(最大8人)ローカルプレイ(最大8人)　■amiibo対応　■追加コンテンツ『あつまれ どうぶつの森 ハッピーホーム パラダイス』：2021年11月5日配信、2500円(込)　※「Nintendo Switch Online + 追加パック」加入者は無料でプレイ可能

みんなの無人島生活日記

本格的に暑い夏、やってきました！ でも島生活で見られるみなさんの笑顔は夏の暑さも吹き飛ばす!? そんな楽しげな投稿が盛りだくさんです。



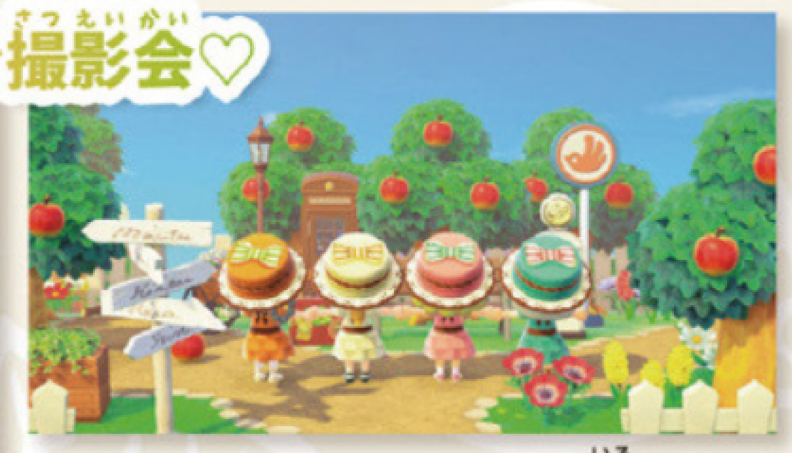
⬆【すずらん さん】マリオアイテムの家具で自宅をマリオハウスに! こんな楽しそうなおうちに住めたら、いつでもスーパースターな気分だね♪ 夏も無敵にすごせそうです





⬆➡【中市朝子 さん】部活にお出かけに大忙しの夏。みんなで集まって、話しながら宿題を終わらせたみたい。忙しい時間のあとは、おもいっきり遊んじゃお！





⬅⬆【MOKO MOKO さん】色とりどりの花が咲くマカロン島で、マカロンな衣装&帽子をパシャっと撮影。かなり「マカロン」なうえにかわいい、万能衣装です



⬅【Jazz喇叭 さん】こういうところでもらうドリンクって、のどごし抜群だよねっ



⬅【omochi さん】ビーチで風を感じながらお昼寝タイム。くまみみもカワイイね





⬆➡【ゆぅくん。さん】『あつ森』仲間の配信者さんの島へ遊びに出発！みんなで作った「サラダ」、ハイどーぞ



⬆【maru さん】「さんかくサングラス」をつけて案内所に集合。みんなイケイケだぜ



➡【MILU さん】よく見ると空に虹がふたつ!? 超ラッキーな1日がおくれそう



⬆【めぐり さん】不思議の国のアリス風のお茶会を開いてお誕生日会。年に1度しかない1日、みんなといればもっと楽しいね。めぐりさんにとって、しあわせな1年間になりますようにっ



⬆【iori さん】ソフトクリームにアイスキャンディー、メロンソーダも用意して、夏の準備はバッチリ。「ビニールプール」でプール遊びもできそうだね。暑い日もさっぱり乗り越えられそう



⬆【いちごまかろん さん】メープルが隣に座ってくれたのがうれしくて記念に撮影。この家具、涼しげで夏に使いたくなるよね



ハッピーホームのお仕事報告

DLC『ハッピーホームパラダイス』も夏らしい投稿がちらほら。アイスにビーチ…癒し効果、バツグンです！





⬆➡【マミィ さん】キラキラの星や月に囲まれたお部屋。天文好きなフーコにとって好きなものがつまった空間です。こんなおうちで暮らせてフーコもきっとしあわせだね♡





⬅⬆【ちーず さん】暑い毎日に疲れたときは、グルミンのアイス屋さんにGO。アイスやシェイクでおもてなししてくれます。とろけるアイスとグルミンの笑顔に、体力満タンに!?



⬆【にしにし さん】エレガントなジェーンにぴったりな、ゴージャスなお部屋。毎日リッチに過ごせそうで、うらやましいっ



⬆【リル さん】1年に1度の星祭はよしのといっしょ。灯篭のような壁紙がいい味出してます。ロマンチックな夜になりそう



⬅【koyuki さん】太陽の下、夏の計画を話しているのかな？ 夏、満喫中だね〜



⬅【Luna さん】見た目も涼しくて料理もおいしいレストラン。大満足間違いなし



⬆【えびきのこ さん】チッチのパン屋さんはふかふかのパンが栄養満点。さらにコーヒーのサービスもあるみたい！ 気持ちのこもったパンを食べたら、たちまち元気になっちゃうかも？



⬆【ティナ♡ さん】お友達のモニカといっしょに南国旅行。さっそくおそろいのビキニを着てビーチに出発！ サイコーにかがやく思い出が作れそうだね。この夏はエンジョイしまくっちゃお★

まだまだ募集中！ ハニワの日で盛り上がろう！

7月28日まで募集中の「あつ森ハニワの日企画」。みなさんの投稿の中から、写真を一部ご紹介しちゃいますよ〜！



⬆【あみか さん】お部屋を飾って手作りのケーキとクッキーでお祝い。「ベビーチェア」に座ってるハニワ、赤ちゃんみたいでかわいい（笑）



⬆【cacao70 さん】ハニワたちがこぞって前進！ カラフルなハニワが「おおきなほしのかけら」とレイアウトされていて、まるで天の川のよう



⬆【なお さん】島の案内所前の広場では、ハニワがルンルンダンシング♪ のりおが気づいて微笑んでいるみたい。島を全力で盛り上げてくれていますね〜♡

投稿大募集！

Xで**どうぶつの森交流場［ニンドリ編集部］**（@pokemorinindori）をフォローし、ハッシュタグ**#あつ森ニンドリ投稿** でポストしてください。

募集タグ
#あつ森ニンドリ投稿

※加工や合成、著作権を侵害する恐れのある作品は、掲載できません。投稿の際にご注意ください



8月28日は「ハニワ」レイアウトで盛り上がろう！

引き続き、「ハニワの日」特別企画を募集中！ 来たる8月28日、「ハニワの日」に向けて、ハニワをテーマとした投稿を募集しています。写真はXで以下のタグをつけて投稿してくださいね〜！

#あつ森フォトじまん_ハニワ

詳細はこちらのポストを見てね！

募集期間：7月27日(日)いっぱいまで
ニンドリ10月号(8月発売号)で掲載



【あつ森 フォトじまん】のコーナーでは『あつまれ どうぶつの森』で撮影したあなたの島のようす、お部屋のレイアウトマイデザイン（自分で作ったもの）、そのほかじまんのフォトなどを募集しています！ ハッシュタグ【 #あつ森ニンドリ投稿 】を付けてXで投稿してくださいね。みなさんの作品をお待ちしております♪

おとうさんは早起きゲーマー

祝!! 連載7周年!!

お父さん
ゲームが大好きな2児の父。
Switch 2 のソフトで楽しみなのは『スプラトゥーン レイダース』。

お母さん
ふたりの子供の母。
Switch 2 を機に始めたいのは『FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE』。

息子(18歳)
劇団員 兼 予備校生。
Switch 2 Edition で遊びたいのは『Pokémon LEGENDS Z-A』。

娘(12歳)
イラストや工作が好きな中学生。
Switch 2 のソフトで楽しみなのは『カービィのエアライダー』。

マンガ：あやたろす

【Nintendo Switch 2 のひみつ展】

祝・コミック連載7周年!! Nintendo Switch 2 の当選と重なって、ダブルでおめでたい回となりました。一家そろって新ハードのひみつをじっくり堪能、ハイテク機能がたっぷり詰まってます!

■Nintendo Switch 2 DL ■任天堂 ■2025年6月5日配信 ■ダウンロード版990円(込) ■CERO全年齢



※スーパーファミコンのマウス専用ソフト

作者プロフィール：静岡で働くデザイナー。日々家族と送るゲームライフをマンガにしてX(Twitter) @ayataross に投稿中。YouTube「早起きゲーマーCh」もはじめました!

音符の隙間

音符の向こう側になにを思い描いてるのか?
作曲家目線の分析コラム

#91

今月のテーマ

川田宏行さんとゲーム音楽について対談①

『コットンリブート ハイテンション!』の聴きどころ

今月号と8月21日発売の次号では、ゲーム音楽家の川田宏行さんをゲストにお話をうかがいます。今回は7月31日に発売される『コットンリブート ハイテンション!』(以下『ハイテンション!』)の楽曲について、込めた思いを聞いていきましょう!

BGMもSEもハイテンション!!

岩垂　川田さんとはゲーム音楽のイベントなどでお会いすることは多いのですが、じっくりとお話をするのは初めてなんですよね。よろしくお願いします。

川田　**こちらこそよろしくお願いします。**

岩垂　『ハイテンション!』についてお話を聞くにあたり、川田さんに6曲選んでもらいました。どれも川田さんらしく、メロディが凄くはっきり出て、そのうえでさまざまな要素が盛り込まれていますよね。まるで音のメリーゴーランドのような印象です!!

川田　**ありがとうございます。**

岩垂　それぞれ曲が5分くらいあるのに驚きましたが、ゲーム中もその長さなんですか?

川田　**そうなんです。でも、最初は2分くらいのループする曲でいいかな? と思っていたんですよ。**



川田宏行さん プロフィール

ナムコ(当時)在職中に『スターラスター』、『ワルキューレの伝説』、『妖怪道中記』、『ソルバルウ』、『ナムコ・ワンダーエッグ』、『パックマンCE 2』、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / Wii U』など多くのサウンドを担当。独立後も作編曲家としてオリジナルCD制作の他、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』、『アリス・ギア・アイギス』など、幅広く活動中。※

岩垂　それがなぜ5分オーバーに!?

川田　**ステージがはじまって何分後にこんなことが起こる、そのあと何十秒後にイベントが起きます。という説明を受けたんですよ。まだ画面はなかったんですが、自分の中でその風景を描いて曲を作ったんです。結果的にAメロ、Bメロ、サビのような造りではなく組曲のような感じになっちゃいました。**

●Stage01



岩垂　それでは個々の曲について聞いていきましょう。まずは「Stage1」のテーマ曲【そして冒険へ】です。なにか国民的RPGみたいな曲名ですけど…。

川田　**曲名はすべて考えていただいたものです。僕は曲名を考えるのが苦手で。**

岩垂　僕も同じです(笑)。話を戻しますが、今回のBGMのミックス(BGMとSEのバランスを調整すること)はどなたがやってらっしゃるのですか? 音の広がり感がものすごいんですよ。

川田　**全部自分でやっています。専門ではないんですが好きなので。**

岩垂　いやいや、広大な空間を感じます。

川田　**このゲームは『ハイテンション!』というタイトルどおり、画面の情報量がすごく多いんですね。敵の弾や自分の攻撃で画面が見えなくなるくらいの大サービスなんです。**

岩垂　それはすごい。

川田　**必然的にSEとBGMとのせめぎ合いが大問題になります。そこで音像(音源の位置)を広くすることにしたんです。音色もきつめものを選択していたりします。**

●Stage02



岩垂　いろんなものが蠢いているのがわかるのが「Stage2」【コットンとウィロー工場】です。こういうリズムは大好きです。

川田　**題材が「魔女っ娘」なので、ゴシックホラー的なかわいくて怖い要素をこの面に盛り込んでいます。そしてクレイジーなんですよ。**

●Stage03



岩垂　「Stage3」【巨人の洞窟】。今の若い人は知らないかもしれないですが、僕らには懐かしいテーマが多々入っています。

川田　**レトロゲームといっしょで、新しいものとして楽しんでいただければ。**

岩垂　洞窟なのにこんなに明るい楽しい曲でいいのかな? って思いました。

川田　**巨人が出てくるところでぐっと雰囲気を変えたり、3分あたりからドラムとパーカッションのリズムパターンでエスニックでドタバタした感じを出したりと、展開に合わせて曲調も変化させるようにしてるんですよ。**

●Stage04



岩垂　「Stage4」【青空の向こうへ】です。

川田　**風景が開けるステージなので、それがイメージできるようにしています。**

岩垂　ちゃんと音も開けてるんですよね。ビートがすごくはっきりしていて、どれもハイテンポで疲れるテンポでやっているんですけど。でもこの曲になると、それまでの世界観から一気になにかが広がるんですよね。そういう音作りになってるところがすごい面白かったです。

●Stage05



岩垂　「Stage5」【うごめく食欲細胞】。これもいっぱいうごめいていますよね。

川田　**いちばん怪しいステージなんです。音楽のほうもなるたけ驚きにあふれた、わちゃわちゃドタバタめまぐるしく移り変わっていく感じを楽しんで作っています。**

●エンドクレジット



岩垂　最後は「エンドクレジット」【オン・ド・デ・コットン!】になります。「オン・ド・デ」って音頭ですか(笑)?

川田　**いつか音頭をEDM(エレクトロニック・ダンス・ミュージック)で作ってみたいという願いがあったんですが、ついに夢が叶いました。**

岩垂　これも音の広がりがすごいです。

川田　**最後に仕掛けがあるんですよ。油断しないで、聴いてみていただければと思います。**

岩垂　ゲームの最初から最後まで遊ばせる仕組みを作っているのがすごいですね。これはナムコ時代のように、川田さんから開発の方への提案ですか?

川田　**それが逆なんです。「ラストにこんなようなことをやりたい」という話を聞いて。待ってました、まさに自分がやりたいと思っていたことです! って乗ったんですよ。**

岩垂　全部で何曲作られたんでしょう?

川田　**BGMは全部で16曲です。ステージ以外の音楽も作っています。**

岩垂　どの曲も仕掛けがいっぱいのハズですので、読者の方には本当に隅々まで聴いてほしいですね。

川田　**楽しんでもらえるとうれしいですね。**

岩垂　では最後に『ハイテンション!』を楽しみにしている読者の皆さんにメッセージをお願いします。

川田　**9月7日(日)に東京・渋谷で『ハイテンション!』のリリースイベントがあります。いっしょにバンドを組んでいるMCUさんや今回の編曲バージョンを担当してくださったYMCKさん、声優のみなさんとのトークやミニライブがあります。ぜひお越しください。**

岩垂　ありがとうございました。

コットンリブートハイテンション!
発売記念 トーク&ライブイベント

- ●日時・場所:2025.9.7(日)
  開場 18:00/ 開演 19:00　LOFT9 Shibuya(東京都・渋谷区)
- ●料金:前売:3500円(込)/ 当日:4000円(込)/ 配信:2000円(込)
- ●会場チケット販売:https://t.livepocket.jp/e/5ungw　※ワンドリンク制
- ●配信チケット販売::https://twitcasting.tv/loft9shibuya/shopcart/382456

岩垂徳行



作曲・編曲家。1964年生まれ長野県出身。『スマブラ』シリーズや『新・光神話 パルテナの鏡』、『逆転裁判』シリーズといったゲーム音楽だけでなく、東京ディズニーリゾートのショー音楽や舞浜駅の発着音など、手掛ける楽曲は多岐にわたる。コンサートやトークショーといったイベントも含めてマルチに活躍中で、長野だけでなく東京にも拠点を置き、多忙な日々を送っている。

※『スターラスター』(ファミコン)、『ワルキューレの伝説』(アーケード他)、『妖怪道中記』(アーケード他)、『ソルバルウ』(アーケード)、「ナムコ・ワンダーエッグ」(テーマパーク)、『パックマンCE 2(パックマン チャンピオンシップ エディション2)』(PC他)、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS / Wii U』(3DS / Wii U)、『大乱闘スマッシュブラザーズ SPECIAL』(Switch)、『アリス・ギア・アイギス』(スマートフォンアプリ)

ゲームの紹介はP42をチェック!



HIRABAYASHI HISAKAZU

平林久和の［ゲーム解剖学］

黎明期からゲーム業界を見つめるゲームアナリスト・平林久和さんの連載コラム。「なぜこのゲームはおもしろいのか?」その理由をするどく解剖していただきます。

株式会社インタークラクト代表取締役／ゲームアナリスト。著書や共著もたくさんある、ゲーム業界を黎明期から取材し続けるゲームにとっても詳しい人。

今回のポイント



Vol.141

「丁寧」の哲学：世界を動かす日本の心と技

世界に広がる「ゲーム熱」

7月、私はアフリカ大陸の北西端の国、モロッコを訪れていました。

世界のゲームをモロッコのゲーム関係者に紹介し、またモロッコのゲームを世界に発信するイベント**「第2回モロッコ ゲーミングエキスポ」**に招待されたのです。滞在中は、現地の文化大臣との面会やメディアからのインタビューも受けました。

これまで世界のゲーム市場は、日本、北米、西欧が三つの極として牽引してきました。しかし近年、変化が起きています。かつて「その他」として括られていた中東、南米、東欧、東南アジア、そしてアフリカといった地域で、ゲーム産業が大きくなりつつあるのです。モロッコもそのうちのひとつです。

嬉しいことに、モロッコ政府の方々は日本のゲームを深くリスペクトしてくれています。世界中からクリエイターが集まるこのイベントで、昨年は元任天堂の今村孝矢さん、そして今年は元カプコンのプロデューサーである岡本吉起さんがメインゲストとして招かれていました。そして私は、**「日本はいかにして世界一のゲーム産業国になったか?」**というテーマで講演を依頼されました。こうして、



⬆7月2日〜7月6日にモロッコの首都・ラバトで開催されたイベント。告知バナーがこちら

日本のゲームの魅力を伝えるのが、私のミッションとなったのです。

日本的なものづくりの根底に「丁寧(Teinei)」がある

文化も言語も異なる人たちに、日本のゲームの凄さを理解してもらうには、何から語るべきか。まずは目に見える特徴から解説しました。例えば、日本のゲームキャラクターは丸くてかわいいこと。これは、写実的で強いキャラクターを好む欧米の傾向とは異なります。また、日本のゲームは銃撃戦をあまり好みません。RPGが人気で、使い手の精神の象徴として刀がよく登場します。そして日本で「ゲーム」といえば、作り手も遊び手もまず「遊び」そのものを連想します。対して欧米の大作ゲームは、映画のような「体験の創造」を目指している傾向があります。

これらはすべて日本のゲームを理解する上で重要なポイントですが、さらに付け加えたかったことがあります。私は講演の核心として、ある日本語を提示しました。そ

日本で「ゲーム」といえば、作り手も遊び手もまず「遊び」そのものを連想します。
対して欧米の大作ゲームは、映画のような「体験の創造」を目指している傾向があります。
日本のゲームを理解する上で重要なポイントとして、
ある日本語を提示しました。**その言葉とは「丁寧」です。**

の言葉とは「丁寧（ていねい）」です。丁寧。これは外国語に翻訳するのが非常に難しい。単に「polite（礼儀正しい）」や「careful（注意深い）」という訳では、その意味の半分も伝わりません。

日本のゲーム開発における「丁寧さ」とは、心を込めて作ること、細かい作業をいとわない精神を持つこと、複雑な工程を恐れない姿勢であること、プレイヤーのことを徹底的に考える想像力、そして作り手自身が仕事に抱く強い誇りなど。これらすべて合わさった**「丁寧」が日本的なものづくりの精神だ**とお伝えしました。

ゲームの特徴を比較すると……		
	西洋のゲーム	日本のゲーム
グラフィック	映画のような 写実的／フォトリアル	漫画やアニメのような デフォルメ／かわいい
攻撃と武器	銃による攻撃がわかりやすい	精神の象徴でもあ刀を好む
設計思想	プレイヤーに独自の体験を与える	ルールを練り「遊びを作る」

⬆平林さんが講演で話された日本のゲームの特徴

ディテールに宿る「丁寧」

「丁寧な仕事」とは具体的に何を指すのでしょうか。私は例を挙げました。任天堂のゲームがたくさん登場しました。

マリオのジャンプと効果音が鳴るタイミングが絶妙であること、『ポケットモンスター』に登場するポケモンにリアルな生物間のつながりを感じること。『あつまれ どうぶつの森』には、ゲームの本筋とは直接関係ない無数のディテールに、膨大な手間とこだわりが注がれています。博物館の化石エリアが現実の進化系統樹に沿って配置されていたり、扇風機の風で近くのカーテンがかすかに揺れたりします。また『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』では、「火は燃える」「草は燃え広がる」「水は濡らす」といった世界の基本法則がまず作られています。この**緻密な仕組みがあるからこそ、プレイヤーは世界がそこに「在る」と感じ、開発者すら予期しない発見をして喜ぶ**のです。そしてスクラビルドに代表される、作業工程が複雑になることを恐れない精神がプレイヤーに発見の喜びを与える。これらこそが、日本のクリエイターが誇りを持つ「丁寧さ」であると解説しました。

同行していた元カプコンの岡本吉起さんにちなんで『ストリートファイターII』のエピソードも紹介しました。このゲームの丁寧さは、まず「道具」から始まっています。当時、ドット絵は方眼紙に描かれていましたが、市販のものでは画面表示との間に僅かなズレが生じます。そこで開発チームは、1ドットの狂いもなく絵を表示できるよう、なんとドット絵制作用の「オリジナル方眼紙」を印刷会社に特注したのです。

その道具で生み出された「丁寧さ」の象徴が、キャラクター「春麗（チュンリー）」です。当初、カンフーパンツを履いていた彼女は、「迫力に欠ける」という理由で大胆にもスリットの深いチャイナドレスへと変更されました。彼女の代名詞である「蹴り」に、躍動感を与えるためでした。さらに驚くべきは、その脚のドット表現です。限られた色数の中で、ストッキングの透け感まで表現しようと試みています。これもまた「丁寧な仕事」の象徴的な一例です。

文化の根があるところに木は育つ

さらに私は付け加えました。日本は、ゲームづくりだけが丁寧なわけではない。寿司職人はシャリの温度を人肌に保つ。自動車の技術者はボディパネルの隙間をコンマ数ミリ単位で揃える。新幹線の清掃クルーは「7分間の奇跡」と呼ばれる完璧な清掃を行う。日本のゲームクリエイターたちもまた、この国に古くから受け継がれてきた**「丁寧」という精神で「遊び」を形にしている**のです、と。

その上で、講演の締めくくりとして、私はモロッコのクリエイターたちにこう語りかけました。「表面的に日本のゲームを真似してほしいわけではありません。それでは根がない木のように育たないでしょう。大切なのは、皆さんのお国にある“丁寧さ”を見直すことではないでしょうか。モロッコには、丁寧に作られたゼリージュ（モザイクタイル）の工芸や、シャウエンの青、マラケシュの赤と呼ばれる美しい建築物があります。自分たちの文化こそが、世界で認められる武器になるのです」と。

以上、日本のゲームは丁寧に作られている。モロッコの皆さんは自分たちの文化の丁寧さを再発見してくださいというお話でした。

私たちが子供の頃から教えられてきたこと。玄関で靴を揃える。お茶碗のご飯粒は一つ残さずきれいに食べる。これらは、ゲーム作りとは直接関係ないように思えます。ですがこんなささやかな習慣に宿る「丁寧さ」こそが、日本のゲームの素晴らしさの源だと思います。

◉この連載への感想や、平林さんへのメッセージなどもお待ちしております。 巻末P98の住所宛に、「ゲーム解剖学」係と書いて送ってください。アンケートの裏面でもOKです。

画流！岩元塾
ロジックで導く お絵描き道





あなたの「描けない」を、論理で解決！ プロの絵描きが、イラストの上達方法やうまく見せるカラクリをこっそりお伝えしていく。絵心無用で楽しめる、岩元節炸裂のコラム連載。

Profile 岩元辰郎

イラストレーター・キャラクターデザイナー。カプコン在籍時に担当した『逆転裁判』シリーズを皮切りに、フリーとなった現在も多くのゲーム・アニメなどに携わる。主なタイトルとして『逆転裁判』シリーズ、「アニメ モンスターストライク」、『D×2 真・女神転生 リベレーション』等。そのほかにも、SCRAP「歌舞伎町探偵セブン」（体験型ゲームイベント）のキャラクターデザインや、小説の装画等、その活動は多岐に渡る。

@iwamoto_tatsuro

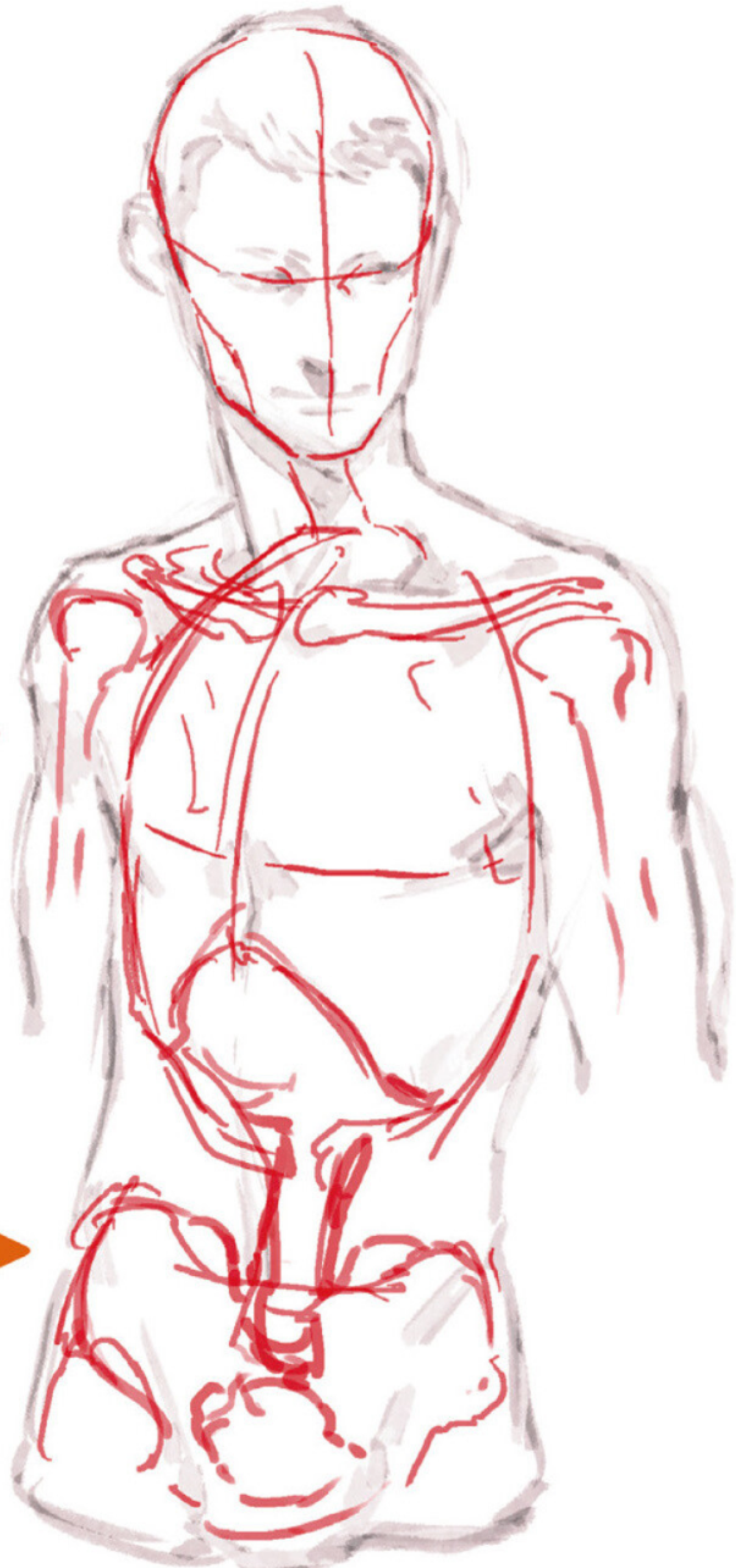
第三十九回 面で意識してみる ～「身体に厚みがない」なんて言わせない～

ここ何回かオッサンの描き方をやってきたんですが、ちょっと趣向を変えて、身体の描き方をやってみようかと思います。
いえね、やっぱりオッサンを魅力的に描くって言っても、顔だけではちょっとなーと考えていまして。

当たり前ですが、**体格やポーズも含めてのオッサン**な訳です。
で、色々どう伝えればいいか考えていたら、身体の厚みを意識しやすくなる方法を思いついた気がしたんです。
まあオッサンの身体にも使える話ですし、これでいかせてください。

今回は**頭～腰**までに絞ってお話ししようと思います。
なぜかと言うと単純な話で**「厚みが～」って他人に言われる時って、大抵胴体の話**だと思うんですよね。
ちょっと手足には引っ込んでいてもらいましょう。

解説
- **何十年も描き続ければ、これくらいは描けるようになるが‥‥**
- **こうすれば描ける、って伝えるのがとっても難しい**

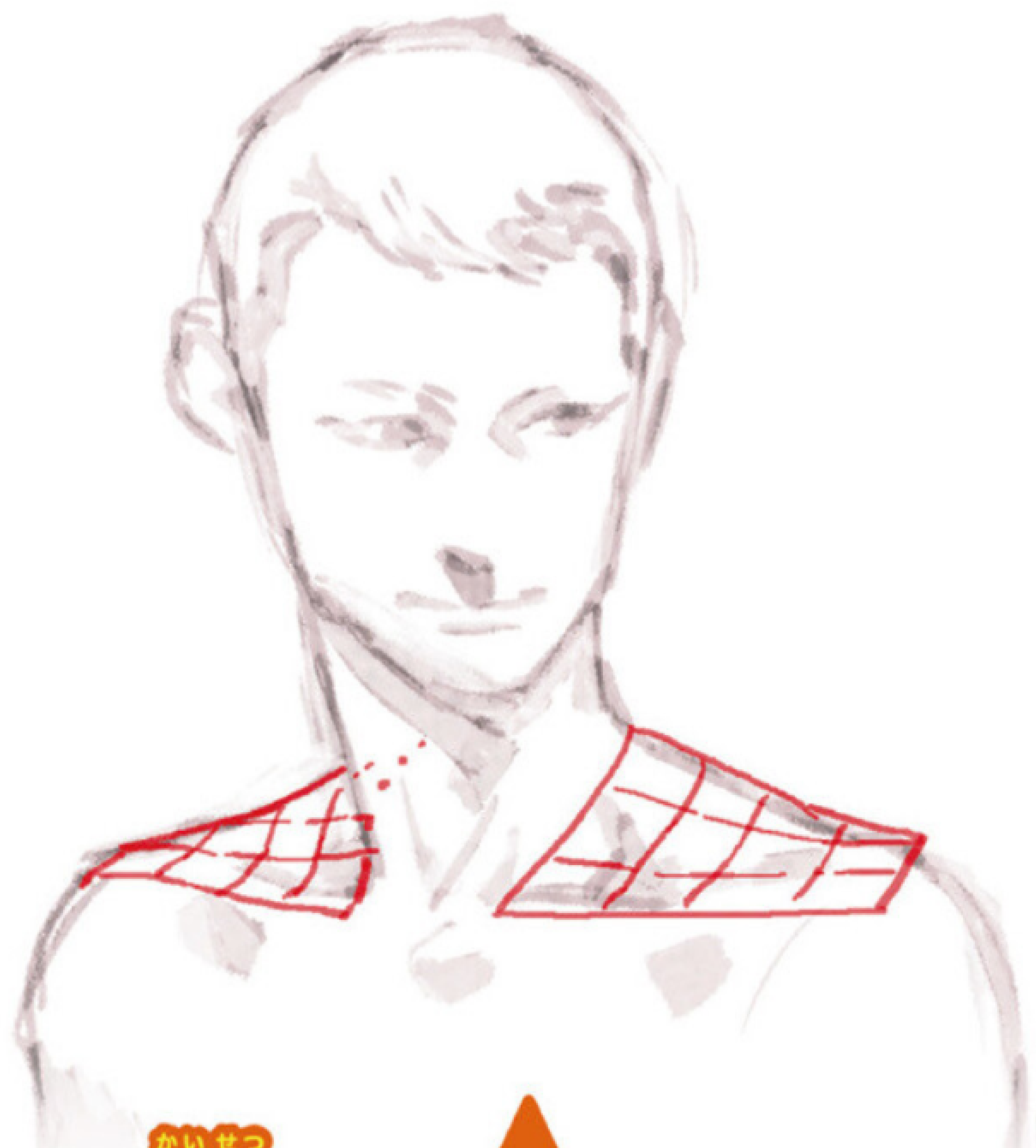


「絵に立体感がない！身体の厚みを意識して！」
「骨格も筋肉も把握しましょう！」なんて言われても、
それが出来れば苦労はしねーよ！っつー話ですわな。

さあ一緒にコツコツと修行を続けましょう！
いつかは必ず描けるようになります!!!
‥‥と言いたいところですが、待ちきれませんよね。
そこで、ワタクシ考えました。
究極まで切り詰めて、最低限何が表せていれば立体感を感じてもらえるのだろうか？
‥‥これ、たぶん

「身体の前の面」と「肩の上の面」のふたつを意識

出来ればいけると思うんですよね‥‥
立体感だけで言えば上の面だけでも良さそう。



解説
- **鎖骨から上～僧帽筋の辺りが「上の面」**

ハミダシ岩元さん
本文中で学生たちにラクガキをすすめましたが、別に大人になってからでもラクガキチャンスはあります。
私なんかマンションの理事会とかで理事長の似顔絵描いたりしてますからね！

身体の厚みを表現するには“ふたつの面”を意識しよう！ コツは…ミニミニ登山家が握っている!?

理論上、どんなポーズでも**上の面が意識できていれば厚みは感じさせられる**ハズなんですよね。
上の面を意識するにはどうすれば良いのか‥‥
今回のメインビジュアルがなぜ登山家なのか？
の謎がここで解けます。

身体中を
ミニミニ登山家➡
に登らせるのです！



解説
- 特に左右の脚のヒザの曲げ方の違いが大事
- 自分の身体を触ってみて角度を確かめるとわかりやすい
- 首からひょっこり顔を出している奴も大事（首の奥にある肩を意識）

もうひとつの面、**身体の前の面**ですが、こちらは厚みではなく**自然なポージングに使えます。**角度によっては奥行きにも使えますね。
胸の面と腰の面が揃うと絵が硬くみえるので、ポーズをつける時少しだけでもずらすのがコツです。【⬇】



これらのふたつの面を意識できると、特に服を着せた時に厚みを感じさせられやすくなります。
首元は複雑で、ちゃんと描こうと思うと超絶難易度高いので、こうやって単純化して根本を理解しておくのが大事です。【⬇】



column
ラクガキ術

ラクガキと言えば授業中コソコソと、
と本文中でも書きましたが、そんな生活を小中高大あわせて16年も続けると、耳で授業内容を聞きながら絵を描く技が磨かれる訳です。

実はこれが今の仕事に活きているんですよね〜。
ミーティング中にアイデアラフを描いて、さらにちょっとした意見まで言えちゃう！
さすがに隠れてではなく、前もって「会議中にラフ描きますね」って伝えますが（笑）





自分がそうだったんだけれど、きっと大多数の人々が、学生時代のラクガキは**主に顔を描いている（いた）のではないでしょうか？**
そこから描きすすめてもせいぜい上半身まで、全身を描く事はなかなか無かったのではないでしょうか？
‥‥まあ先生に見つからずに描かねばならぬ以上、どうしてもスペースは小さくなりますからね‥‥

現在学生の塾生たち！
そのラクガキの時に、今回の内容、

「面」を意識して沢山描いてみてください。

適当に描いている場合とは成長率が違ってくるはずです。あ、決して先生には見つからないように気をつけるんですよ！



トゥインクル・コーポレーション所属のお笑いコンビ「エレキコミック」のツッコミ担当。TBSラジオポッドキャスト番組「エレ片のポッ！」が配信中。
Xアカウント：@elec_imadachi

エレキコミック・イマダチススムの Downloado ダウンロー堂

日々Switchを持ち歩く今立さんが、自分で購入・遊んだダウンロードゲームの中から、おもしろかったタイトルに光をあてる連載コラム。

今月の1本
異世界シリーズ 口裂け女VS青鬼
■Nintendo Switch（ダウンロード専売）
■レジスタ
■謎解き3Dホラーアクションアドベンチャー
■1980円(込)
■CERO12歳以上
■DL必要容量:2.0GB

「口裂け女」と「青鬼」に見つからないように、階層ごとに異なる異世界を探索、廃病院の謎を解き明かして脱出せよ。

どもっ、先月6月20、21日に第14回目となる相方のビッグイベント「やついフェスティバル2025」が行われ、豪華ゲストに大興奮したイマダチです。

なんと、とうとう「J」の方が参戦してくれたんですよ！ 私がJ好きになるキッカケ「光GENJI」から大沢樹生さんが来てくれるなんて夢にも思いませんでした。

私が小6のときに「STAR LIGHT」で鮮烈なデビューを果たし、そのメロディーや歌詞の良さで大ヒット。ローラースケートでのスピーディーなダンスで、当時ディスクシステム『ドラキュラII 呪いの封印』（1987コナミ）で、ラスボスをニンニク置いて倒していたファミコン少年イマダチを魅了したのでした。それが50歳を迎える年に、大沢樹生さんに会えるとは!!! しかも、私の推しは当時から大沢さんで、「目で殺す」と言われていたキレのある目つきも健在、お会いしてそのカッコ良さに速攻殺られました。その旨を本人に伝えたら、今は「目でいかすよ！」と言われましたが、「生かす」ということか「活かす」なのか？ よく考えたらどういうことなのかよくわかりませんが、とにかくアイドルの凄みを感じました（笑）。

生「ガラスの十代」（2枚目のシングル）も体験し、2番も歌ってくれて「泣かないでー」のあとの「これ以上! これ以上!」などのコーラスも勝手に客席から歌わせてもらいました。大沢さんは歌合戦で優勝したので来年も出ていただき「STAR LIGHT」もしくは「パラダイス銀河」「太陽がいっぱい」なんかをメドレーで歌ってほしいですね。大沢さんだけでも胸いっぱいなのに、なんと、今年はV6からイノッチこと井ノ原快彦さんや、レジェンド松崎しげるさん、ラスボスの異名を持つ小林幸子さんなども出演して最高でした。来年も6月20、21日にやるので、皆さん早めに休みを取っておいてください！

さて、今回はホラーゲーム界のラスボスと都市伝説界のレジェンドがまさかの共演を果たした奇跡のタイトル『**異世界シリーズ 口裂け女VS青鬼**』を紹介します。

任天堂HPでは「伝説の現代怪異VS伝説のホラーゲーム!?「口裂け女」と「青鬼」に見つからないように廃病院の謎を解け。」と説明されています。

映画では「ゴジラVSキングギドラ」や「エイリアンVSプレデター」「貞子VS伽椰子」などのメジャーどころから、「ヘンゼルVSグレーテル」や「芸者VS忍者」「リンカーンVSゾンビ」などの変わり種まで数多くの作品がある「VSモノ」。昭和の都市伝説として日本を恐怖に陥れた「**口裂け女**」さんも、映画ではメリーさんや、カシマさん、ひきこさんなどとバトルをしているようですが、今度はゲーム界に殴り込み。対戦相手に選んだのはフリーゲームから生まれた**平成の怪物「青鬼」**でした。どんなゲームになるのかタイトルからワクワクしますよね。

ストーリーは廃病院の10階で目覚めた男子大学生「朝凪明士」（以下、明士）。どうしてここに来たのかは覚えていないが、ここから出ようと院内を歩いていると青色の化物「青鬼」が襲来。逃げながら異様な気配を発するマスクに触れると、なぜか病院が路地に一変。そこでは包丁を振るう「口裂け女」が明士に襲いかかってきて……つまり、2つの世界で明士は2つの存在に追われることに。しかし、なぜか口裂け女と青鬼の戦闘が始まります。明士は無事に病院から脱出することができるのか？ ってな感じ。

明士は丸腰なので相手に見つかれば逃げることしかできません。これが怖いのなんの、BGMの煽りや、画面の文字でプレイヤーを容赦なく煽ってきます。青鬼などが近くにいると音も変わるので、ヘッドフォンなどでプレイすると攻略の参考になりますが恐怖もマシマシになるので、そこは自己責任で。

数多く置いてあるロッカーに隠れたり、マスクなどの異世界へのアイテムに触れたりすることで対処しながら、各階層に2～3個あるセキュリティを解除するとその階はクリア。全10階を攻略していくのですが、適度な謎解きと追われる恐怖のバランスが絶妙で、その場でパズルを解こうと考えていたら後ろに青鬼がー！ とか、アイテムが落ちてるのに口裂け女に追われてて取れないよー！とか。終始、油断できません（考えるときはポーズかけましょう、結構重要テクニック）。







見てわかる通り、**一人称視点のゲームですが、酔いやすい私もこのゲームは大丈夫でしたし、明士や階を降りていくと増えていく仲間との会話も比較的明るめで、しかもフルボイスなのでホラーが苦手な方もイケると思います。**徐々に明かされる口裂け女の過去や、なぜ青鬼と争うのか？ など、明士や仲間との関係性も含めて先を知りたくて、プレイする手が止まりませんでした。

クリアするまで長くても4～5時間とサクッと遊べますし、マルチエンディングなので周回して「口裂け女VS青鬼」の真相を解明しましょう！ 考察しがいのあるストーリーなので、クリアするたびに新たな発見がありますよ。日本のめちゃんこ暑い夏を口裂け女さんと青鬼に冷やしてもらいましょう（笑）。

本作は異世界と現実世界を行き来しながら謎を解く「異世界シリーズ」の記念すべき第1作。これから『青鬼VSトイレの花子さん』や『青鬼VSガン〇ム』『青鬼VSカプ〇ンVS.S〇K』などが出ることを祈りつつ、今月はこの辺で「ダウンロー堂」閉めさせていただきます、来月も御来店お待ちしております。

※今立さん自ら撮影している、こだわりのゲーム画面もお楽しみください



倉島一幸●キャラクターデザイナー、ドッター、イラストレーター。オニオンゲームスのアートディレクターを務めている。『moon』、『BLACKBIRD』、『勇者ヤマダくん 完全版』、『モナムール』、そして最新作RPG『ストレイチルドレン』が配信中！ Xアカウント：@kurashimakaz

倉ドーム Picture diary 80話

ゲーム業界イラストエッセイ

作・倉島一幸



Nintendo Switch 2 の発売日
任天堂から小包が届いた…
一瞬気が動転し、舞い上がる50代
抽選は外れたけれど、これまでゲーム業界で
がんばってきたキミにプレゼントだよ（マリオの声で）
浮かれ気分で小箱を開けると…





修理に出していた
Nintendo Switch Liteだった…



むかしはそうでもなかったが、
最近は占いに興味を持ちはじめたワタクシ
ニンドリ8月号の「12星座占い特集」
食い入るように読み込む
一般中年男性なのだった



この年になると、
恋愛運とかどうでも良く
健康運と金運…
まあまあの点数だった
よし、今年の下半期も
現状維持で生きてみよう

この偶然は神様のいたずら心!? でも運勢は倉島さんの味方のようです☆

海外のゲーム事情を現地から発信 パリ発任天堂レポート

Report:233



任天堂大好きゲーム編集者
フロラン・ゴルジュ

フランス出身(パリ在住)の46歳。日仏翻訳・通訳・ゲーム誌編集者。今月のお気に入りソフト：『Fast Fusion』(Nintendo Switch 2)。Wii Uの時代から大好きなレーシングシリーズです。グラフィックだけでなく、究極のスピード感がたまりません。操作にさえ慣れれば、最高のアドレナリンを味わえるはずです。(フロ)

フランス生活日記

その208

パリも猛暑です

自宅の庭で妻が育てている果物の木が、毎日おいしいデザートを与えてくれます。今年は特にラズベリーが豊作です。



フランスのゲーム会社 RED ART GAMES 探訪記！

僕にはお気に入りのゲームパブリッシャーがいくつかあります。そのひとつが、シューティングゲームを多く取り扱っているRED ART GAMES (以下RAG)です。最近になってこのRAGがフランスにあり、しかも僕の自宅から車で数分の場所にあることを知って驚きました。ということで、さっそく連絡を取り、社長のミカエルさんへインタビューを申し込んでみました。





⬆↗RAGがNintendo Switch向けに発売したゲームのごく一部。全機種を合わせると、これまでに約200タイトルをリリースしています

レトロゲームショップからゲームパブリッシャーへ

―― まず自己紹介をお願いします。

ミカエル ミカエル・ビンコフスキーと申します。43歳です。6歳のときにSEGAのマスターシステムをもらったのがきっかけで、ずっとゲーマーを続けています。2002年にはパリ中心部にレトロゲームショップ「TRADER」を開店し、15年間営業していました。でも、2017年に新たな挑戦をしたくなり、今度はパブリッシャーとしての道を選んでRED ART GAMESを立ち上げました。

―― ちなみに、「RED ART」という名前にはどういう意味があるのでしょうか？

ミカエル 「RED ART」という文字を逆から読むと「TRADER」になりますよね？ 昔やっていたこと(TRADER)を完全に手放したくなかった、という意味を込めてこの名前にしました。それだけです。「赤」には特に意味はありません(笑)。

―― パブリッシャーになろうと思ったきっかけは？

ミカエル 最近はダウンロード専用のソフトが増えていますよね。でも僕は昔からのゲーマーであると同時に、コレクターでもあるので、どうしてもゲームはパッケージで持っていたいんです。だからこそ、ダウンロード専用のおもしろいインディーゲームに、パッケージ版を作ってあげたいと思ったんです。

―― 最初はひとりで始めたんでしょうか？ 今は何人のスタッフがいますか？

ミカエル 最初はひとりで自宅で始めました。でも今では26人のチームにまで成長しました。本社には15人、東フランスのメッス市には開発チームが11人います。

―― RAGのラインナップを見ると、シューティングゲームが多い印象です。これはミカエルさんの好みですか？

ミカエル それもありますが、ビジネス的な理由もあります。シューティングってかなりニッチなジャンルですが、ファンの多くは僕のようなコレクターなんです。つまり、パッケージ版を強く求める人たちですね。だからこそダウンロード版で満足している一般層よりも、ニッチなゲーマーをターゲットにしたほうがビジネスとしてはうまくいく場合が多いんです。そういう理由で、うちのカタログにはニッチと思われるジャンルやタイトルが多いんですよ。

―― 最初はインディー系の作品が多かったようですが、最近は日本のメジャータイトルも扱っていますね。

ミカエル そうですね、日本の大手パブリッシャーから信頼をいただけるようになりました。とてもありがたいことです。また、開発チームが加わったことで、ローカライズや開発も自社で行えるようになりました。おかげで、以前よりもスケールの大きいプロジェクトが可能になりました。たとえば、スクウェア・エニックスさんの『ロマンシング サガ -ミンストレルソング- リマスター』の多言語(インターナショナル)版などです。

―― 今後のRAGは、どのように進化していくのでしょうか？

ミカエル 2025年は非常にいいスタートを切れましたが、年末にも大きな期待があります。実はまだ発表していない日本のビッグタイトルが、年末に発売予定なんですよ。

―― 最後に、ニンドリ読者へのメッセージをお願いします。

ミカエル 今年の9月に東京で開催される東京ゲームショウ2025 (TGS2025)にもブースを出す予定です。「ニンドリ」読者のみなさん、ぜひ遊びに来てください。ゲームの話をしながら交流できたらうれしいです！

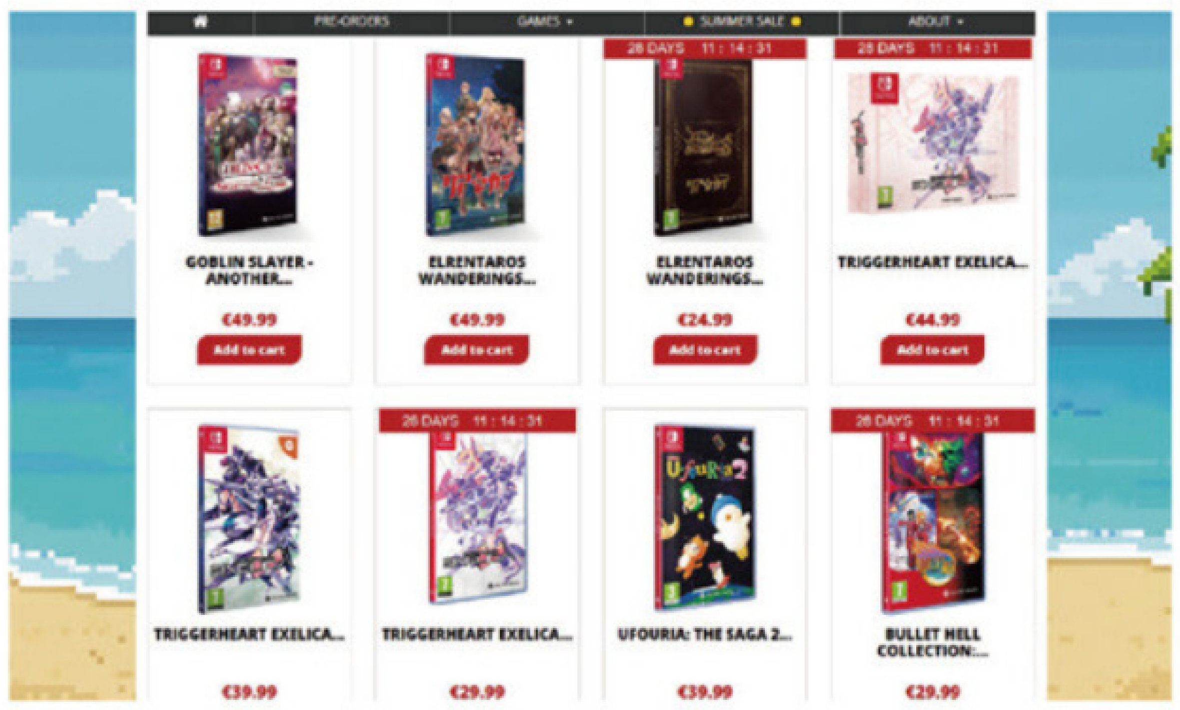
―― ありがとうございました！



⬆RAGのオフィスの写真です。ミカエルさんの後ろに見えるのは彼のデスクになります。amiiboも飾られていました



⬆会議室です。白基調の部屋で壁にかかっているRAGの旗がおしゃれですね



⬆RED ART GAMESのホームページ。『リアセカイ』『へべれけ2』などニンドリ読者のみなさんが見慣れたパッケージも多いと思います(https://www.redartgames.com/)

おたより募集

今回の記事への感想お待ちしております。また、読者さんの質問に答える場を設けていきますので、フロランへの質問をドンドン送ってくださいね。

【あて先】〈ハガキ〉巻末(P98)住所のニンドリ編集部「パリ発任天堂レポート係」宛て〈メール〉paris@nindori.com

※読者アンケートハガキの裏面に書いてくれてもOKですよ！



今村教授の七転八記

32年間ゲーム会社に勤め、大学教授としてデジタルコンテンツについての講義・研究にあたっている今村さんによるエッセイコラム。今回はゲーム業界の就活事情について。新企画も始動するので、記事後半をチェックしてね！



大カプコン展へ行って来ました！有名なイラストの原画を間近で見ることができて、大満足でした。

今月の1枚

今村 孝矢



フリーランスのデザイナーで、大阪国際工科専門職大学の教授。大阪芸術大学デザイン学科卒業。1989年に任天堂株式会社に入社し、その後フリーに。現在は教鞭を振るうかたわらで、ゲームデザイン、ゲーム企画などさまざまな業務に従事。代表的な作品として、自身のコミックをゲーム化した『OMEGA6』、任天堂時代には『F-ZERO』『スターフォックス』『ゼルダの伝説』シリーズ等のメインキャラクターのデザインやアートディレクション、レベルデザイン、プロデュース等。

#52

ジョブハンティング!! ～めざせ！ゲーム業界！～

こんにちは、今村です。今回は「ゲーム業界への就職」について、大学で学生の就職を見てきた立場からお話ししたいと思います。

読者の中にも「将来ゲーム制作を仕事にしたい！」と考えている方がいらっしゃると思いますので、なにか参考になることがあればうれしいです。

私が教員を務めている大阪国際工科専門職大学は、名前の通り理系の大学で、IT学科とデジタルエンタテインメント学科に分かれています。私はその中のデジタルエンタテインメント学科で、CGやデジタルコンテンツ制作の授業を担当しています。

学生の中にはもちろんゲーム会社への就職を希望する者も多く、大学ではさまざまな企業による説明会が頻繁に開催されています。

ただ、学生たちは「自分の好きなゲーム」や「有名タイトルのある会社」ばかりに目を向けがちです。気持ちはよくわかりますが、私はいつも「できるだけ多くの会社説明会に参加しろ」と伝えています。

世の中には、思っている以上にたくさんのゲーム会社が存在しています。

たとえば、任天堂のような大手ゲーム会社（パブリッシャー兼デベロッパー）は日本国内に30社ほど。さらに中堅・老舗スタジオが100社前後、インディー系・スタートアップ系が150～300社。そのほか法人化されていない開発グループや個人クリエイターを含めると、数千の単位に達すると言われています。つまり、選択肢は想像以上に多いのです。

大手に行きたいという学生は多いですが、それだけライバルも多く、簡単に受かる世界ではありません。そこで落胆してしまう学生も少なくないのですが、「本気でゲーム開発で食べていきたいなら、視野を広げることが大切だ」といつも励ましています。

それと同時に、「自分は本当にゲーム業界に入りたいのか？」と、一度立ち止まって自問自答してみることも勧めています。

売り手市場と言われる現代でも、ゲーム業界の門戸はけして広くありません。目立つスキルがないと採用に至るのはむずかしく、これはプログラミング能力や画力だけでなく、コミュニケーション力やアイデアを伝える力なども含まれます。

とくにCGアーティストをめざす場合、「3DCGが作れる」というだけでは、よほどの高いレベルでない限り通用しません。やはり基本となるデッサン力や観察力など、基礎がしっかりしているかが問われます。

たとえるなら「ランニングもしたことがないのに、プロスポーツ選手になりたい」と言っているようなもので、やはり日々の鍛錬が必要なのです。

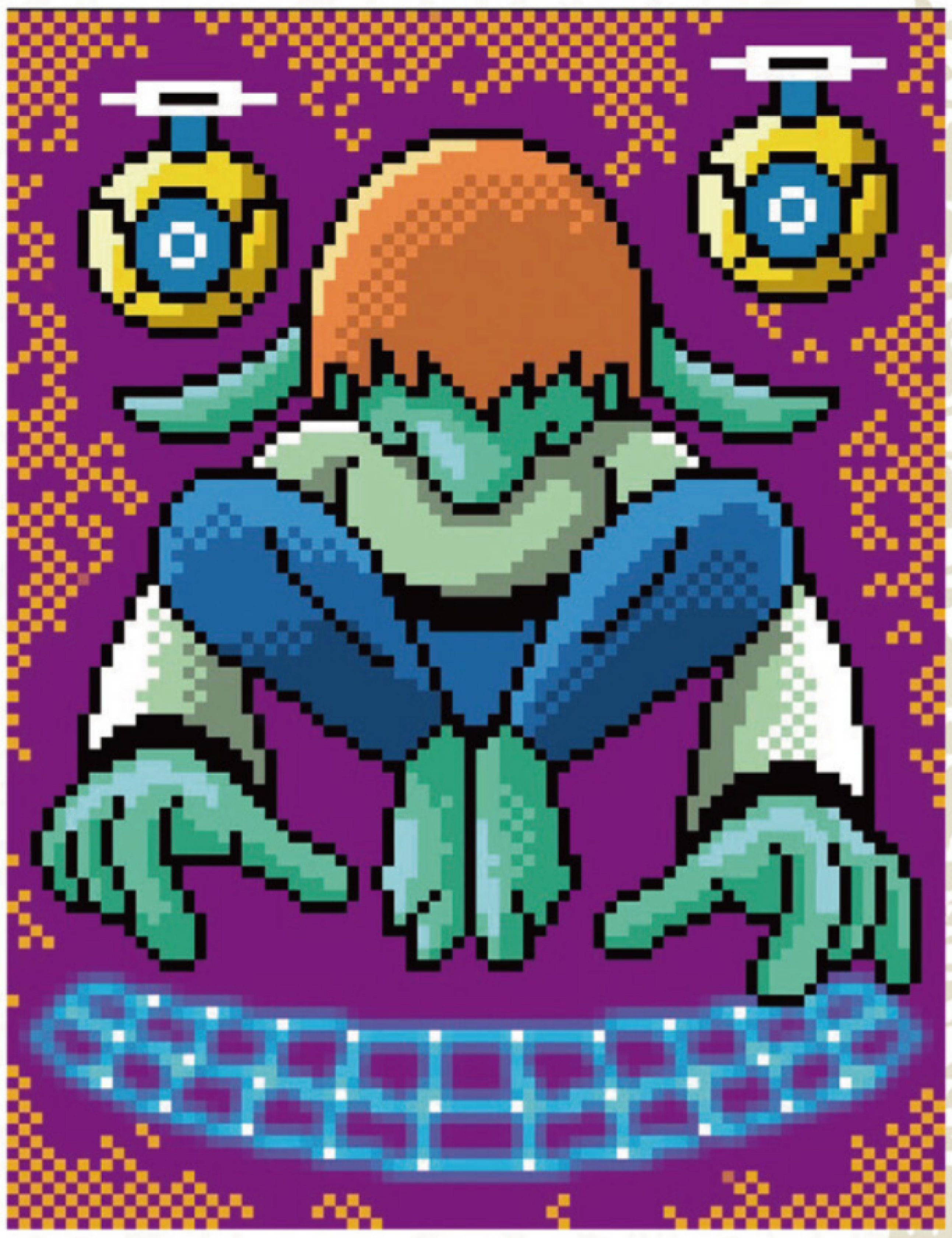
もちろん、最終的にゲーム業界を諦めて別の業種へ進む学生もいます。けれど、これからの時代は副業や転職も当たり前になってきています。たとえ最初の就職先がゲーム業界でなくても、やる気さえあればスキルを磨きながら、将来的にゲーム制作に関わる道を見つけることも可能です。

ゲームが好きで、本当にこの道を歩みたいと思うなら、どんな形であれ、続けていく価値はあると私は信じています。

さて、今回はゲーム業界への就職についてお話ししましたが、読者のみなさんも日々いろんな悩みを抱えていると思います。

そこで、今後このコラム内で新たに「人生バグって大丈夫！」というお悩み相談コーナーを始めたいと思います。ゲームのように、人生も時にはバグるもの。そんな時は一緒にデバッグしましょう。

進路や人間関係、創作の悩みなど、どんな内容でも構いませんので、ぜひ編集部まで送ってくださいね！



相談募集

今村さんにいろいろなお悩み相談できちゃう新コーナーが始動！学生さんだけではなく、オトナのみなさんも大歓迎ですよ。この新コーナーはニンドリ10月号（8月発売）から開始する予定です。相談のお便りは読者アンケート、もしくは下記宛先にお送りくださいね。みなさんからのお便りをお待ちしています！

ハガキ投稿はこちら
〒112-0013
文京区音羽1-15-15 シティ音羽205
ニンドリ「今村さん」係

ニンドリ10月号（8月21日）の締め切り……………… 7月29日【必着】

イラスト／原知絵



第224講 ロード中には何が起きている？の巻

デス仙人とは
ゲーム業界やハードの話題で達観し仙人の道へ。仙人はグラス半分のビールで吐く下戸。3号はお使りがたくさん来て喜んでました

クソ暑くなってきました。ゲーム機の熱には十分ご注意を。特にバッテリーは高温になるほど劣化が進むよ。本体カバーやケースの類も夏場は外した方がいいし、素材によってはケース自体も熱で傷むぞ。

Nintendo Switch 2のロードが、どえらく速いと話題です。まだ本体を入手できていない人も、ネット上の比較動画を見かけたことがあるかもしれんな。Switch版のソフトなら体感でロード時間は半分、Switch 2 Editionなら爆速、というのが巷の感想じゃ。起動時かマップ切り替え時か、カード版かダウンロード版かなど、条件によって結果は変わるが、なんであれ「かなり速い」ってことは間違いなさそうじゃ。

そもそもロード中には何が行われているのか？ うむ、ゲームカードや本体保存メモリー、microSDから、本体のRAMへデータが読み込まれているのじゃな。まあこのへんはご存じじゃろうが、用語を整理しておこう。まとめて「メモリー」と呼ばれてるので紛らわしいが、本体保存メモリーとRAMは別物じゃ。本体保存メモリーやmicroSDのようなソフト本体やセーブデータの保管場所は「ストレージ」と呼ぶ。ゲームを動かすための一時的な作業スペースが「RAM」じゃな。つまり「ロード」とは、必要なデータをストレージから取り出し、RAMに送り込む行程のことじゃ。

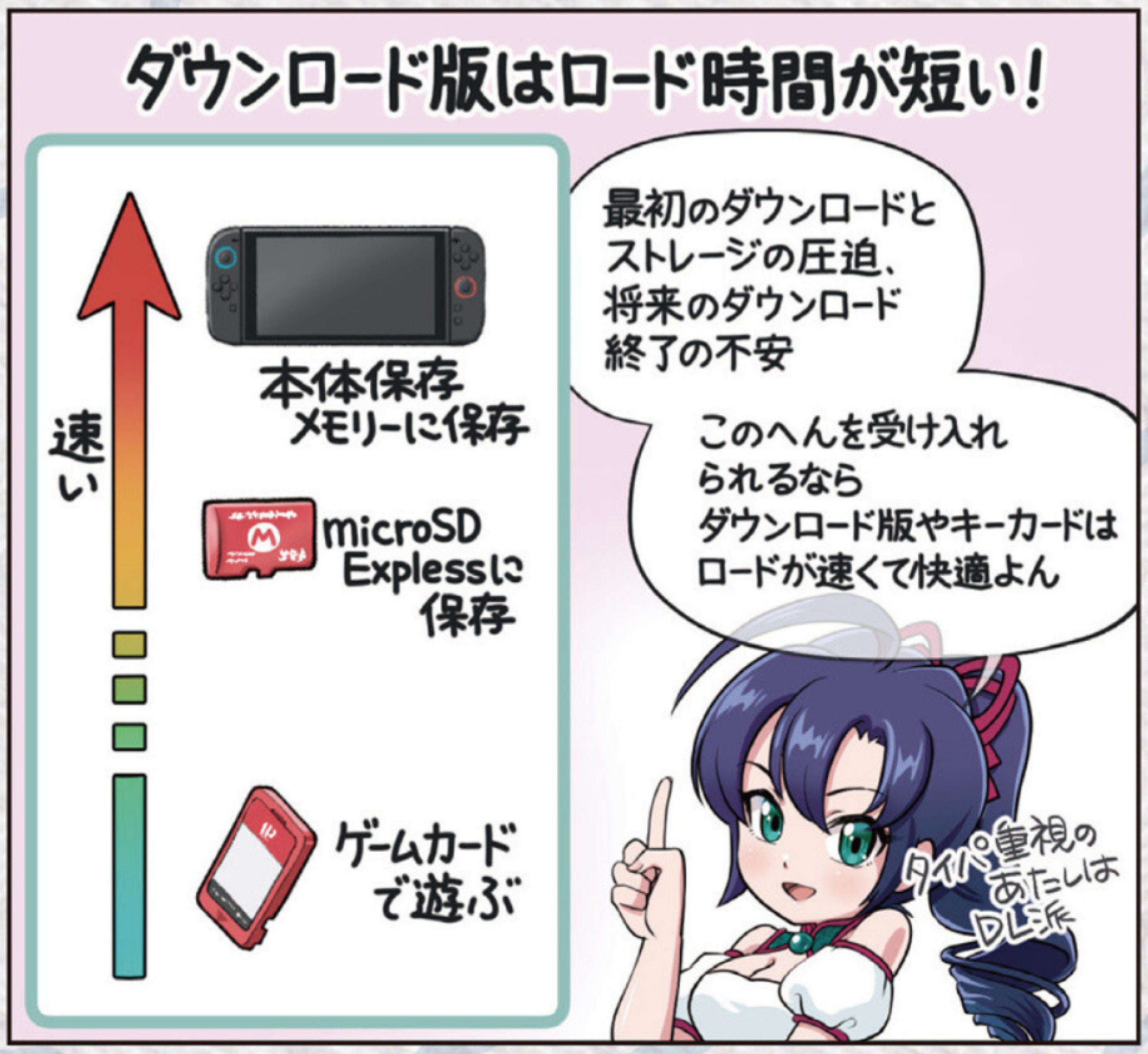
なぜSwitch 2のロードは速いのか、これには大きくふたつの理由がある。まず、ストレージの読み出し速度の高速化じゃ。初代Switchの発売以降、フラッシュメモリ技術も進んでおる。Switch 2の本体保存メモリーには現在主流のUFSが採用されており、UFSのバージョンにもよるが、初代SwicthのeMMCに比べて最低でも3倍は速いんじゃ。6月号でも紹介した通り、microSD Expressも従来のmicroSDに比べて格段に高速じゃ。読み出し速度を比較すると、本体保存メモリーが最速で、次いでmicroSD Express、そしてゲームカードという順になる。

もうひとつの理由は、圧縮データ展開の高速化じゃ。ゲームのデータは、ふとん圧縮袋のようにギュッと縮めてサイズを小さくし、カードやストレージに収められておる。これはカードやストレージ容量の節約が目的じゃ。RAMへロードして動作させるには、圧縮された状態から元に戻す（展開や解凍と呼ばれる）作業が必要になる。ロード中の暗転には、この展開作業の時間も含まれておるんじゃよ。初代SwitchではCPUが頑張って展開していたが、Switch 2では展開専用のエンジンがSoCに搭載されていると見られておる。公式には触れられていないが、NVIDIAの開発者などからの非公式情報から見て、その存在はほぼ確実じゃろう。展開エンジンは、なんせ専用なのでCPUより圧倒的に速く展開できるし、CPUは他の処理に専念できる。結果、大幅にロード時間が短縮されるのじゃ。同様の展開専用エンジンはPS5やXbox Series Xにも搭載されておる。これから発売されるゲーム機では標準装備になるじゃろうな。

なお、初代Switch用ゲームカードで遊ぶ場合、展開専用エンジンは使われずにCPUが展開することになる。CPUも性能が向上している分だけ展開は速くなっておるが、高速なストレージも使われないので、時間の短縮は限定的なものになってしまう。Switch 2のゲームカードやデータ経路も初代よりアクセス速度は向上しているものの、各ストレージほどは速くない。それでも「待ち時間が減ってうれしい」という声が上がっていることは改めて強調しておくよ。初代Switchより速くて快適なのは間違いないのじゃ。

まとめると、ロード時間をできる限り短くするなら、ダウンロード版を本体保存メモリーに保存するのがベストの組み合わせじゃ。microSD Expressも十分に高速じゃが、本体保存メモリーよりは少しだけ遅めじゃな。「規格上、SD Expressは従来のSDより10倍高速」という話を6月号でしたのじゃが、圧縮データの展開処理の時間もあるので、実際にはそこまでは速くならん。評判通り、Switch比で体感2～3倍くらい速いかな、ってところじゃろう。

パッケージ派には悩ましいところじゃが、「パッケージも快適さも両方欲しい」というニーズには、キーカードがひとつの解決策になるね。



はみだしデス仙人
展開専用エンジンは「FDE（File Decompression Engine）」と呼ばれる。

おもいッきり生ハガキ

ゲームに無関係な話題から人生相談にまで答えます

●Switch 2 のパッケージ版のソフトには、なぜキーカード式のものが多いのでしょうか？ やはり昨今のコスト高騰があるのでしょうか。個人的にはダウンロードが手間に感じるのと、将来的にダウンロードサービスが終了した後にデータが消えてしまったらと考えると怖いので、キーカードではない方が良いです。

（栃木県／こまあみ）

まあそうじゃね。高品質・高耐久のメモリチップは、AIやサーバ向けの需要が右肩上がりなのと、供給過剰を抑制する在庫調整とで、価格が上昇傾向にある。また、ゲームが大容量になればなるほど、メモリチップも高くなる。8GBと32GBでは、生産コストが全然変わってくるんじゃ。そのコスト差が仮（あくまでも仮ね）に300円だとして、売上10万本だと3000万円、ミリオンなら3億円も利益が変わることになる。だからといって、メーカーも値上げはしたくないし、ダウンロード専用にもしたくないかもしれん。苦肉の策ではあるかもな。また、現在のゲームはパッケージ版が「完全最終版」ってわけではなく、アップデートやDLCが前提になっているものも多いよな。対戦もネット接続が必要じゃし、それならゲーム本体もダウンロードでいいよね、という考え方もあるじゃろう。左ページで解説したメリットもある。もし、将来的にダウンロードサービスが終了したら？ その頃にはまた新しいゲームに夢中じゃろうからいいかな、個人的には。ゲームって次から次に出るよね。

●デス仙人はSwitch 2 欲しいですか？ ずっと抽選販売が続くのでしょうか？

（長野県／いち）

欲しいよ！ Amazonの抽選に当たってたんじゃけど、48時間以内の購入が必要なんじゃよな。招待メールが迷惑メールフォルダに振り分けられてて、気づいた時には手遅れで泣いた。ネット通販や金融会社を騙るフィッシング詐欺メールが多すぎるんじゃ…。すぐAmazonのアドレスをホワイトリストに登録したよ。初代Switchも、普通に買えるようになったのは発売から半年後くらいだったじゃろうかね。転売対策もされているので、年末あたりにはだいぶ品薄は解消するかなあ、と。

●最近AI生成イラストと人間が描いたイラストの違いがわからなくなってきました。ニンドリでもAI生成イラストかどうか判断して掲載しているのでしょうか？ AIイラストのグッズを販売して摘発されたニュースはありましたけど、投稿などAI生成で送るなどは罪になるのでしょうか？

（北海道／ごっしぃ）

そうね、わしも自分のパソコンでAIイラストを生成できる環境にして検証してるけど、やり方次第で「AIっぽさ」を消せるようになってきてるね。でもまあ、まだAI絵かどうかはわかるし、投稿されたこともないです、多分。もし投稿されても採用はナシ。AIに出力させた投稿なんか誰にも求めてられてないしね。投稿自体は罪にならんよ。摘発されたのは著作権やわいせつ絡みかな？

●恋愛経験は豊富じゃないけど、一番ツラかったフラれ方は「あなた優しすぎるのよ」と言われた時です。僕はどうすれば良かったのでしょうか？

（大阪府／北野正幸）

「優しすぎる」はオブラートに包んだ言い方じゃ。言葉の額面通りに受け取るのはいかがなものか。芯がなくて頼りない、優柔不断ではっきりしない、主張しないので本音が見えない、なんでも謝ればいいと思ってる、顔色をうかがってきて鬱陶しい、他に特段の取り柄がない、おせっかいがありがた迷惑、都合よく利用されてるのに気付けない、たまには主導して私を引っ張りやがれ、そんなところではないかね。これらの逆に「どうすればよかった」の正解がありそうな気がせんか。ま、「優しすぎる人がいい」という女性もおらんでもない。「好きにしていいよ」が「どうでもいいよ」と同じ意味になる場面は多いので、もし次があればそこだけでも気を付けてくれ。

はみだしデス仙人

Q 3号さん、はじめまして!!「血で血を洗う〜」という感じではなく、やさしそうな方で安心しました。（東京都／いくら）

A あら、イラストもありがとう。基本いい人よ、あたし。（3号）

3号の聖域(仮)

タイトル、毎号変えるかずっと聖域のままかは考え中。でもずっと（仮）はついてそう

●3号さん、はじめまして。「3号の聖域（仮）」読みました。初っ端「森本マ…かと思ったら」というコメントに笑いました。これからも楽しみにしてます、がんばってください！ ニンドリには面白くて素敵な読者さんがいっぱいで楽しいですよね☆

（神奈川県／T.T）

最初から読者いじりで大丈夫かしら？ ってちょっと不安だったけど、好感触で良かったわ。ゲームの情報って今は何を使っても調べられるけど、読者のみんなの投稿をはじめ、雑誌ならではの良さがあるわよね。多分今後も「何よこれー」とか言うことあると思うけど、感謝を持って接してるのは理解してもらえると助かるわ。

●ボクは若い頃は「自分は特別な人間でこの世の主役になるべき人間なんだ」となぜか信じていました。40過ぎたら笑い話ですが、なんだろうねぇ～♪

（広島県／森本マイヤー）

能天気な印象の森本マだけど、それなりに人生経験積んで考えるところもあったのねって思ったわ。若い頃は誰しも謎の万能感を持つもの。本当に特別な能力や才能があるとしても、気づけないものよね。あたしも密林奥地の部族の儀式が最高に上手いかもしれないけど、一生気づかないわよ。でもマイヤーちゃんの人生ではマイヤーちゃんが主役よ。これは他のみんなも同じね。もし今、主役だと思えてなくて辛くても、40歳まで生きてみたら笑えるかもよ。



●イラストを描きました。これからの活躍を期待しております！（徳島県／ミツ flu）

構図から雰囲気から、コロコロとかに出てきそうな仙人まで、結構あたし好みよ。ありがとね

ゲゲボ伝説SPECIAL

念の為にお断りしておくと、巷には「非常に美味しい」という感想もあります。あくまでもデス仙人とレディ3号個人の味覚による個人的な感想です。

3号：仙人、おみやげよ。
仙人：あー、噂の。炭酸のコーヒーって何度も発売されてはすぐ消えてきてるんじゃけど、これはどうかな。
3号：タリーズで伊藤園だし、美味しいんじゃないの？
仙人：美味しいとそれはそれで残念なんじゃよな。ゲゲボの趣旨から外れる。
3号：はーめんどくさ（まあ飲んでみようよ）、わざわざ買ってきたのに（人を選びそうな雰囲気はあるわよ）。
仙人：発言と心の声が逆になってるお約束。すんません、ネタを持ってきてくれてありがとうございます。
3号：まああたしも飲んでみたかったし。嫌がるレディを期待してたら悪いけど、あたし結構得意なのよね。普通にドクターペッパーでピザ食べるわよ。
仙人：じゃあビターブラックから。
3号：…うん、飲めなかないけど。
仙人：飲めなくはないね。けど。
3号：うーん、ゼリーとかフロートにすればいけそうだけど、試すためにもう1本は買わない。
仙人：炭酸がなければ普通にうまそうなのにね。次、ライムトニック。
3号：こっちは加糖なのね。…まっず。まっずい！ 後味が悪い！
仙人：これキツい。体が拒絶している…。まじで少しえづいた。我々は選ばれなかった民でした。
3号：残りはあたしが処理するわ…。



ライムトニックは、下戸がお酒を飲んだときの無理な感じによく似ていました

読者が作る投稿コーナー

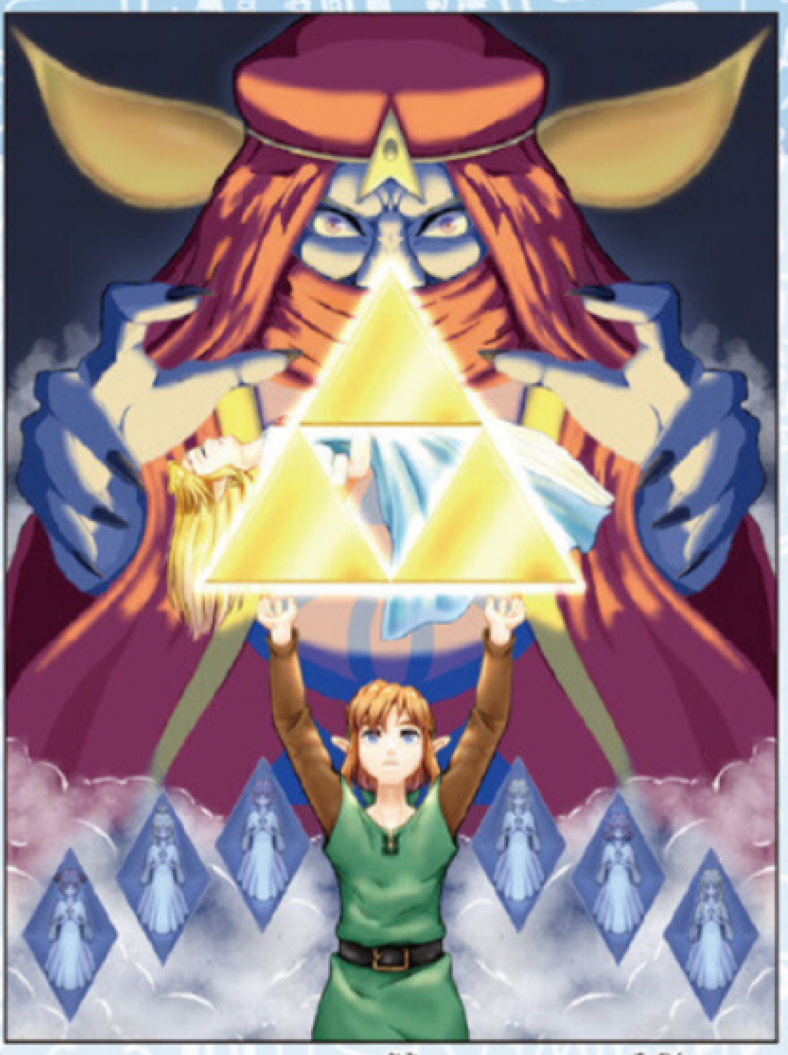
DREAM KINGDOM★ ドリキン



ほな

厳しい暑さが続きますが、みなさん元気にお過ごしでしょうか？ 本格的な暑さの夏がやって参りましたね…。熱中症にはくれぐれもお気をつけて。現実の夏はウンザリだけど、絵やゲームの中の夏風景は元気がもらえてイイものです♪

今月のお花
～ルドベキア～



【兵庫県／Linkさん】『神トラ』のクリア記念に。神秘的! クリスタルの中もひとりひとりキレイですね



【東京都／ユエさん】『トシカイ』より。真っ赤な背景に、センター長の指の隙間を覗いて見える構図がおしゃれでステキ



【兵庫県／こじゅさん】『DELTARUNE』のチャプター3への愛を詰め! 元気いっぱいポップな絵柄でみんなキュート



【岐阜県／m-yuさん】夏の夜のてらす池へ。夜空と水面がきらめき…まるで天の河のようでうっとりしちゃいます



【？？？／いつきさん】『マリオカート ワールド』のいろいろなコスチュームのデイジーがいっぱい。どの衣装もいいよね…。とってもかわいいです! ダッシュフードもとてもおいしそうに描かれているので、見ているだけで元気が湧いてきちゃいます♪



【神奈川県／レインボーさん】『マリオカート ワールド』デイジーのスナップショット。どれもニッコニコでかわいいね



【長崎県／うめさん★】『逆転裁判』よりサマースタイルな狩魔冥ちゃん。シンプルな色使いながら大人っぽい魅力…♡



【福井県／ごっしいさん】ニンテンドーミュージアムへ行って『ウルトラハンドSP』を体験。パル子ちゃんはきっと上手!?

今月のイチオシ★アート



【大阪府／アヤタカさん】『ドンキーコング バナンザ』は物凄い大作になりそうということで、ドンキーコングとポリーンがウサイン・ボルトのポーズでキメ!? ノリノリな表情もいいネ♪



【静岡県／黒い星さん】ラプラスなど、海がお似合いのポケモンたちだって。サンサン太陽がまぶしいネ



【広島県／夏乃ソラさん】『ペルソナ5』の主人公くん。モルガナのビーチボールを持って海へお出かけ?



【広島県／ヤヌさん】ピクミンたちの百鬼夜行。こんなかわいいオバケたちなら来てほしい…大歓迎!



【栃木県／神木タケルさん】『FE 風花雪月』にぎやかな金鹿学級。みんなそれぞれで楽しそう



【三重県／ウゾームの書さん】『FE 暗黒竜』のオグマ隊長。劇画漫画みたいなムッキムキ感がかっこいい～



【北海道／ライライさん】願いが詰まった笹を持つジラーチ。願いごとならおまかせ? 口元もキュート

学生のみなさんは夏休み期間に入ったところかな？ 次号の8月発売号はお盆スケジュールということもあり、締め切りがいつも以上にとっても早くなってしまっています…。郵便事情が安定しないなかで、申し訳ないのですが、間に合わないかも…と心配な方はWEBでの応募もぜひご検討くださいませ!

名前のあとに★マークのついている投稿には特製記念品をお送りします。長崎県／うめさん★東京都／めんだこさん★群馬県／クロノスさん★茨城県／みりーさん★広島県／オタクイーン（男）さん



【神奈川県／まぐまっぐさん】とある街でナゾを追うルークとレイトン教授。アイスを食べながら、つかの間の休憩。教授は2段でちょっと大人なフレーバー？ それぞれアイスチョイスの対比もいいですね



【徳島県／ミツRuさん】サプライズドッキリなポリーンをドドンと！ ふたりともいい笑顔だなぁ



【北海道／詩音さん】ワイルド＆セクシーなシマウマバナンザ。夏にぴったり？ クールな色彩がいいね



【神奈川県／きみなつさん】「オクト・エキスパンション」が7周年！ 当時の小学生も大学生か…しみじみしちゃうなぁ。てんこもりで楽しい1枚！



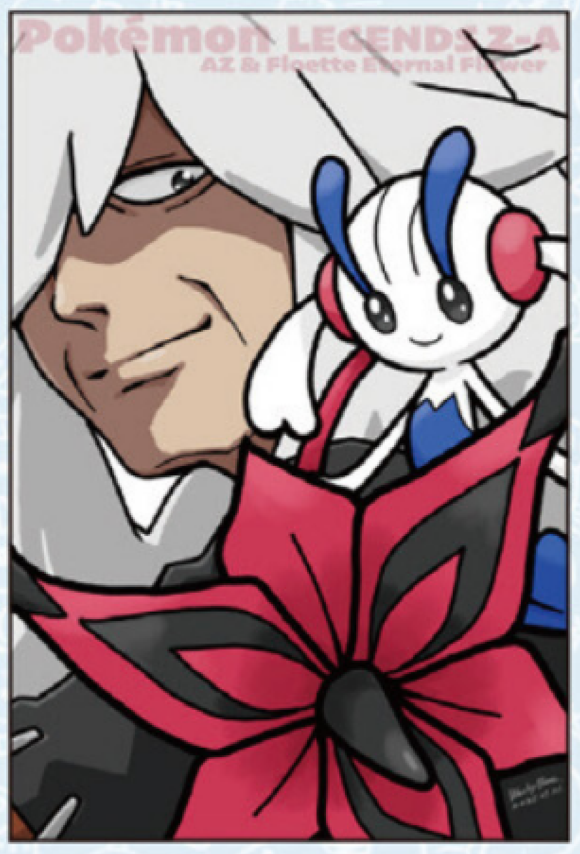
【東京都／lightnerさん】『DELTARUNE』の新チャプターをイメージ。ビビットな原色カラーがステキ。4分割のそれぞれの世界がキラキラしていて美しいです



【栃木県／リリピーさん】夢色気分でふわふわカービィちゃん。夕焼け雲のようなやさしい色合いだぁ。ファンシーグッズのデザインのようでかわいらしいですね



【山口県／みっちぃさん】キノピオとキノピコが原っぱでデート。アイスを食べながらお手手もつないで…もう、かわいいなぁ～このぅ！



【神奈川県／WackyBeeさん】『Pokémon LEGENDS Z-A』。AZがダンディ。これはイイおぢ



【神奈川県／クロッケさん】『龍ファク』のお姉さんひなと幼少時代のひなといっしょに。うーんどっちもかわいいっ



【岩手県／30周年まであと1年さん】大人ポリーンはどんなことを語りかけているのでしょうか？ エモい感じ！



【岐阜県／ネリアドーラさん】『FEエンゲージ』のユナカは7月28日が誕生日！ 武器の残像の描写もカッコイイ



【栃木県／らにあんさん】レトロな巨大アイスを発見したちゃちゃまるとジュン。レトロアイスもおいしそうっ



【岐阜県／えりんぎさん】とってもエレガントなアシレーヌ。笑顔がかわいくて…キュン



【北海道／拳 隆美さん】7月21日はリュウの誕生日！ カービィもコピーしてお祝いしちゃう



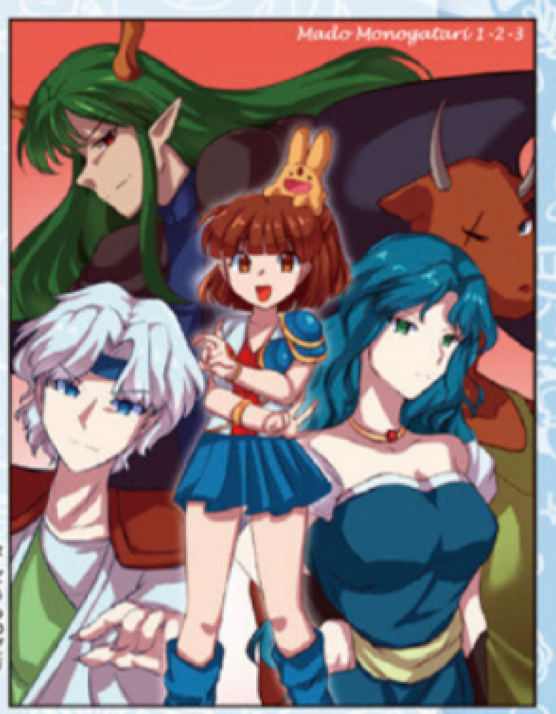
【神奈川県／ゼルダ狂いシド好きさん】『ティアーズ』ゼルダ姫。涙を浮かべた笑顔が尊い…



【東京都／とき♡めき♡ハートさん】川にどんぶら流されて納涼中。焼きイカ（？）うまそ～



【愛知県／ユキムラさん】おばけやしきに入る前からあやしいヤツらにに囲まれちゃった⁉



【愛知県／Mei-Mayさん】『魔導物語』。ルルー様もシェゾもみんなクールでかっこいいな



【青森県／ウミネコさん】『テイルズ オブ グレイセスF』のソフィーちゃん。花々も美しい



【東京都／春 井守さん】『ファンタジーライフ』トリップ。リンゴがいっぱいでニッコニコ



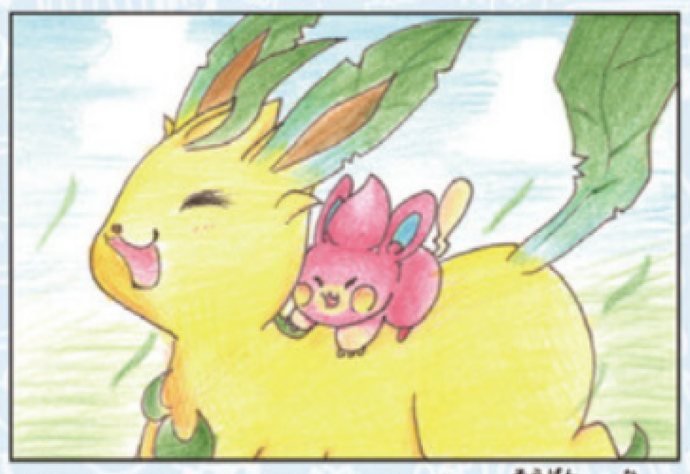
【徳島県／星嵐みんとさん】サマードレスがお似合いの『MOTHER』アナ。爽やかだね



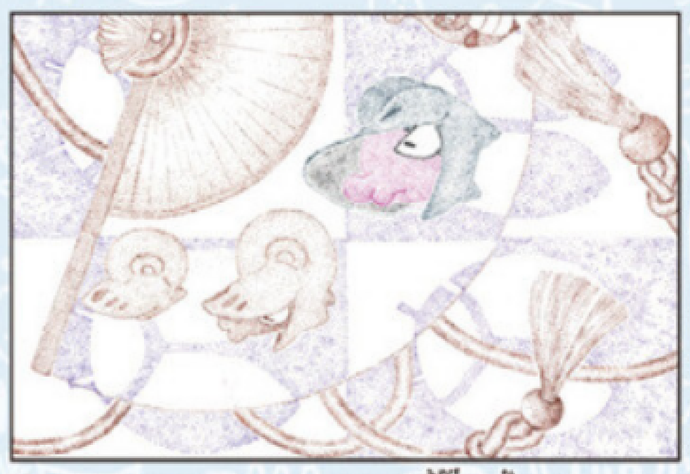
【千葉県／あふぉさむさん】『RAIDOU』葛葉ライドウ。逆光＆モノトーンがカッコイイ



【兵庫県／小形 碧さん】ヘイホーがパックンフラワーを育てて観察日記？ すくすく育てよ～



【和歌山県／夕陽りんごさん】草原を駆け抜けるリーフィア。ちっちゃいパモがかわいい～



【愛知県／ぴかのこさん】雅に描かれているのは、なんとチョボマキ！ センスよい扇子…



【奈良県／アデリーセさん】『黄金の太陽』ピカード。思いっきり水のエナジーを浴びたい



【青森県／はっぴいなさん】イケメンたちにダサT着せちゃった⁉ シュールでかわいいね



【福岡県／せいじさん】ポッチャマとニャオハがレーシング。このままフリーランしちゃう？

FanLand

ファン ランド

読者さんからの投稿で、毎月コーナーが変動するコーナー。任天堂ハードで遊べるゲームやキャラ、グッズなど、さまざまな内容で募集していますよ。みなさんの愛や思いを聞かせてね。

HELLO! Switch 2

ここではSwitch 2 にまつわるいろいろな投稿を集めてみました。発売から早くも1か月が過ぎましたが、まだまだホットな勢いです！そして、ちょっとずつ本体を手に入れた、という声もチラホラと届いております。ほしい人の手元に無事渡りますように…。



↑【青森県／suiさん】気になるタイトルのマスコットキャラのかわいい子ちゃんたちがいっぱい! 早くみんなに会いたいね



↑【愛知県／時田勇影さん】『ドンキーコング バナンザ』はこのニンドリの1日前に発売! すでに遊んでる人も?



↑【山口県／宮野さん】『バナンザ』×『龍ファク』!? この2タイトルの類似点は…モッコモコでフッサフサなところかな?



↑【東京都／めんだこさん★】インクリングたちも念願のSwitch 2 をゲット!? 『レイダース』前に練習しておこー!



↑【千葉県／そらすけさん】とにかくみんなポリーンにはびっくりしちゃいましたよね。その驚きもすぐに吹き飛んじゃうほど地下世界の冒険もすごくてワックワクですよ!



←【愛知県／鋼牙さん】誰がこのポリーンを想像できたでしょうか…本当にびっくりでしたね。ドンキーコングたちの活躍を楽しんじゃいましょう☆



←【広島県／マルマルさん】新しく生まれ変わったドンキーコング。あの豊かな表情がステキ。ちょっとマヌケだけどチャーミングで魅力的なのだ♪



←【三重県／白夢ハルさん】ウシさんキュート! 『マリオカート』に『たまごっち』。かわいいキャラがたくさんありますよね。ワイワイ楽しもう

ニンドリ夏の里 海の家

夏をテーマにしたイラストがたくさん届いたので別枠で一挙お届け。海に七夕に夏祭り…水着や浴衣姿のキャラクターがステキです。絵の中の夏はみんな大好き！



←【新潟県／ジュウイチさん】『トシカイ』のみなさんも夏祭りへ! ジャスミンはちょっとクールに水風船をぶんぶん



←【青森県／想世・追人さん】『龍ファク』のひなちゃんの水着。意外とキャピキャピでかわいい～。2パターンあるよ



←【神奈川県／のにのーさん】『FE ヒーローズ』でのフォドラガールズ。みんなの水着姿がまぶしい～。たまにはこんな青春の一幕もいいね



←【神奈川県／T.Tさん】大波の迫力に負けないほど超マッスル! ムキムキボディな『ストII』のリュウさん。波のグラデーションも美しい



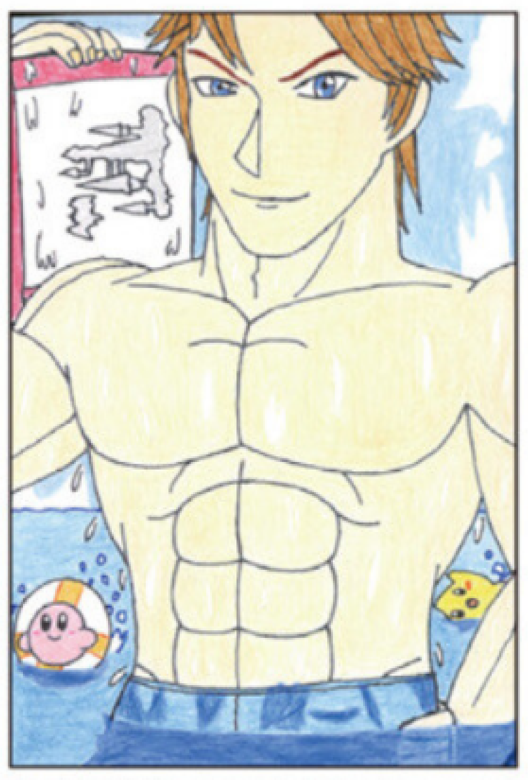
←【群馬県／ねこうさぎさん】姫さまたちのサマーホリデー。かわいいストローを使ってふたりでクリームソーダをシェアって女子会って感じ♪



←【宮城県／ナマステさん】大人気!『龍ファク』のひなちゃん。水着姿でちょっぴり恥ずかしそうな表情。そんなキミに…胸キュンっす



←【東京都／桜文鳥さん】夏色感じるみずみずしい感じのシャリタツくん。ポケモンたちの顔モチーフの水風船もかわいくていいですねぇ!



↑【東京都／KEIさん】サーフィンボーイな爽やかリヒター! 海水浴を楽しむスタフィーたちにも注目!



↑【京都府／抹茶あずきさん】ナイトプールと七夕を楽しむカービィたち。笹の短冊もキラキラきれい!



↑【長野県／アオノリタタキさん】カービィはまだまだ練習不足? 青ピクミンも見守ってくれています



↑【北海道／しのっちさん】七夕といえば…やっぱりジラーチ。天の河を表現したホワイト使いが印象的



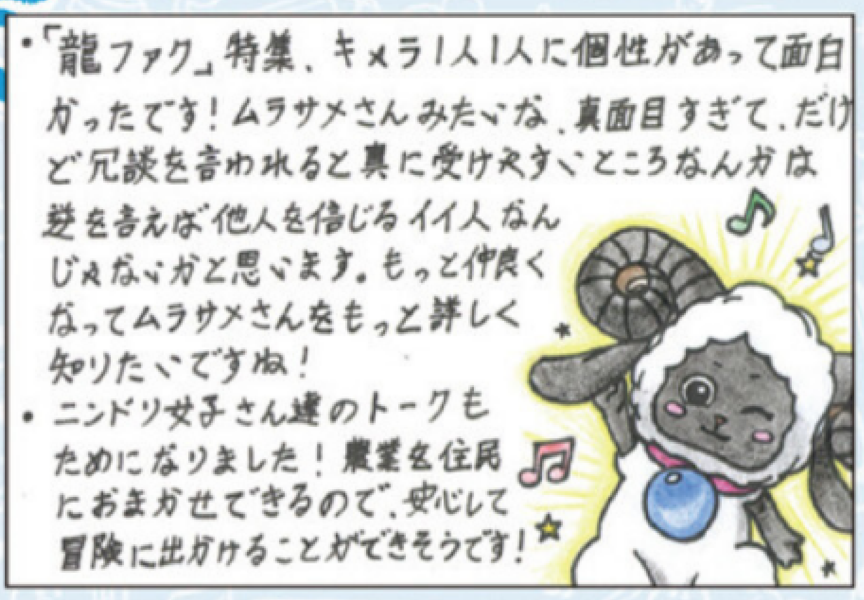
↑【鳥取県／LIMEさん】カービィは短冊でなにを祈る? とりあえず食べたいものをいっぱい書いておく!?



↑【兵庫県／レヴィアタンガンダムさん】ゼロスーツをアレンジしたかのような水着姿がクールですね

●『マリオカート ワールド』。マリオシリーズの敵やサブキャラが好きなので、いろいろなキャラが追加されて選べるのが本当にうれしいです。カニかわいい。久々の『マリカ』を家族や友人とわちゃわちゃ楽しみました。【三重県／星月さん】…今作はコースアウトとか逆走とかあんまりしないので、すごく遊びやすいですよね。ふだんゲームをしない人もみんな巻き込んで遊べちゃう! まさかのカニもいいよね。

龍の国 ルーンファクトリー アズマの国の田んぼ



↑【群馬県／クロノスさん★】ムラサメさんはモチロン、いろいろなキャラとなかよくなって魅力を発見しちゃお

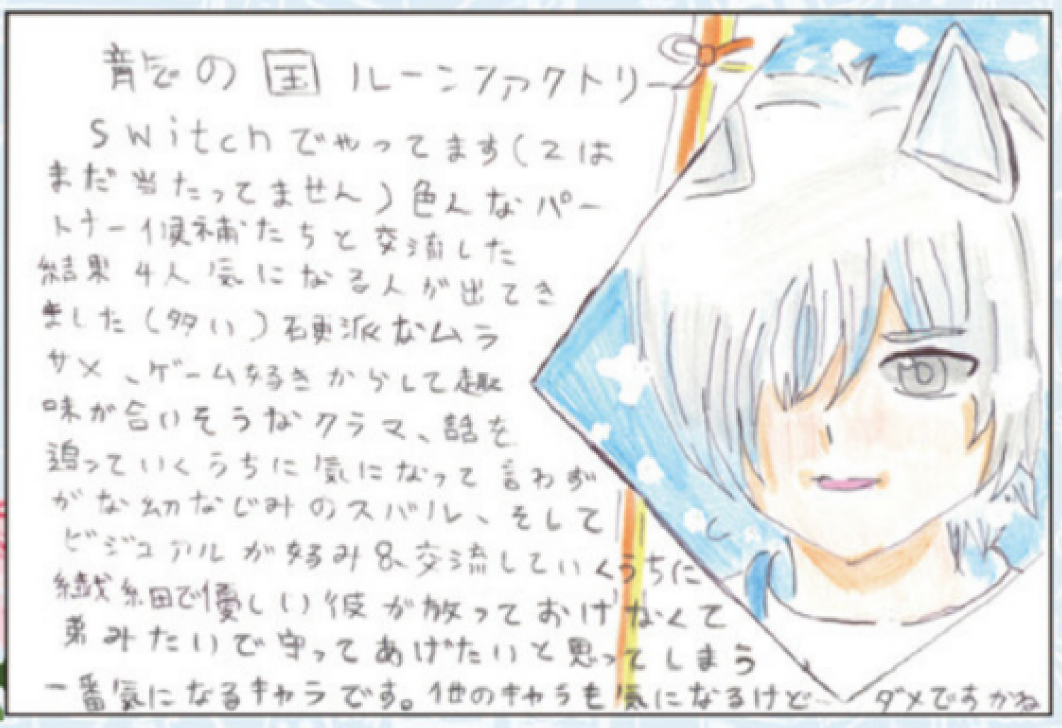


↑【滋賀県／MaBiSuさん】ポニーテールで剣使いなところ? なんとなく集まっていると安心感あるトリオです



↑【宮城県／ユキうさぎさん】里山クリエイト楽しいですよね。川や高台まで自由にできるから、作り込みに熱中しちゃう

やりごたえもキャラ魅力も特大の『龍の国 ルーンファクトリー』へもアツい投稿が集まりました。なにを隠そう、私も想像以上にハマって2周クリアまでやりこんでしまいました～。P30のインタビューも合わせてお楽しみくださいね!



↑【千葉県／レンゲさん】フブキくんわんこでかわいいよね。優しい感じとか…でもみんな魅力的



↑【北海道／月宮羽流風さん】スバルくんも表情豊か～。主人公として遊ぶとまた印象違うよね

任天堂大好き倶楽部

任天堂発売タイトルにまつわる投稿をまとめたコーナーです。Switcタイトルに限らず、いま個人的に夢中になっているちょっと古いタイトルの話題、ゲーム以外のグッズなどの話題でもOKですよ!



↑【静岡県／いとね。さん】



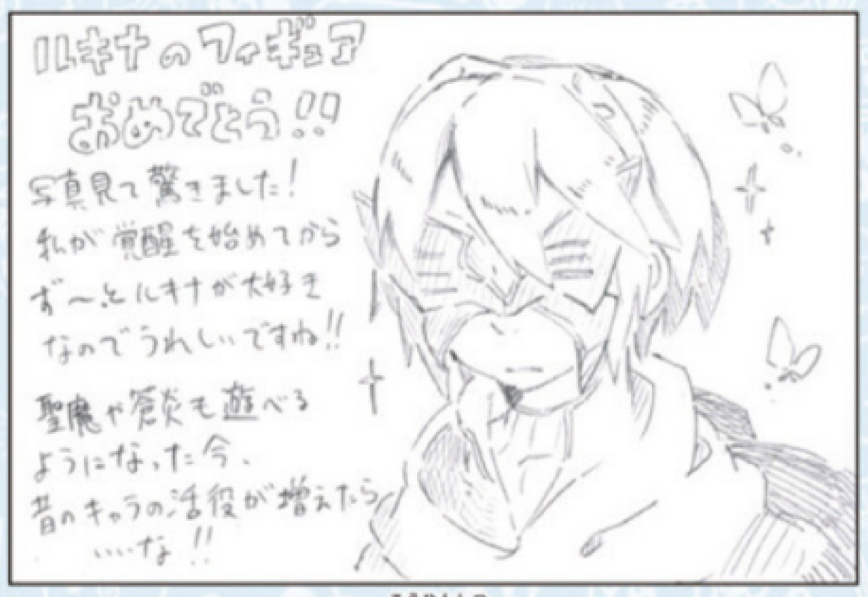
↑【滋賀県／Fritzさん】『ゼノブレイド クロスDE』より。ドヤ顔で張り切っているタツになんだかほのぼのしちゃいます



↑【北海道／ヨタメシさん】色違いのポケモンって本当に突然出てくるんだよね。木の陰からメノクラゲとは予想外!?



↑【大阪府／桜花さん】しずえさんかわいいよね…。毎日会いたい! しずちゃんという呼びからからも愛を感じます



↑【栃木県／しゅうさん】高品質フィギュアシリーズにルキナも! ルキナみたいに強くてかっこいいスレンダー美人最高



↑【神奈川県／もちもちナッコさん】『ゼルダ』って遊び始めると止まらなくなりますよね～。また遊び直したいなぁ



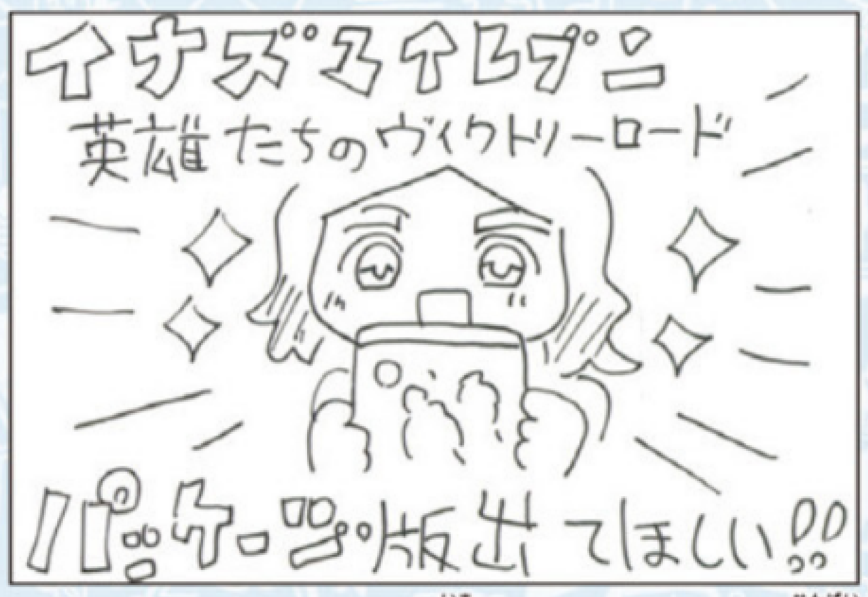
↑【埼玉県／オガチャンさん】『レイダース』はSwitch 2 専用な感じですが…。お星さまに切実に願ってしまう

レベルファイブ ゴール!

『イナズマイレブン』、『ファンタジーライフi』などレベルファイブのタイトルにまつわる投稿が集合! いよいよ発売が近づいてきた『イナイレ』に期待も高まります! そろそろ『レイトン教授』や『デカポリス』も動きがあるといいなぁ。



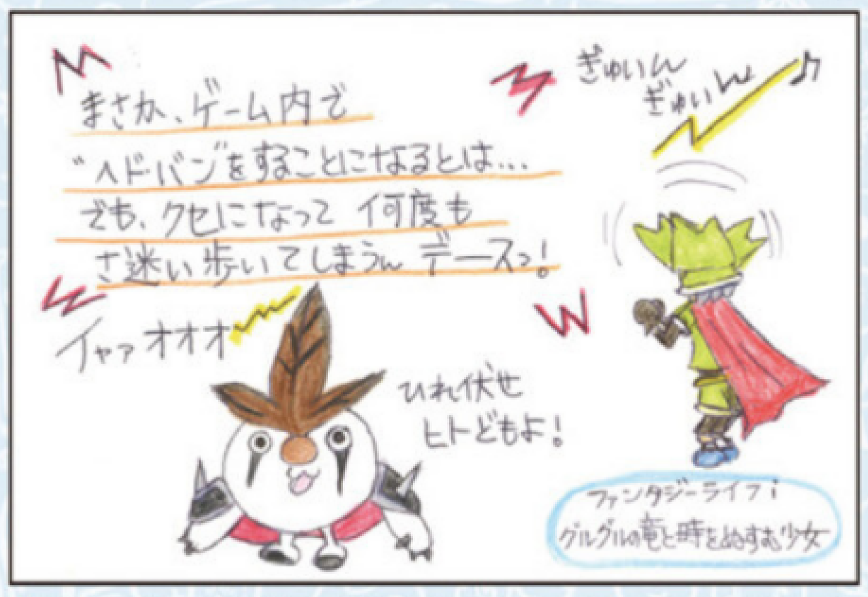
↑【千葉県／のうささん】ふわっふわのゴールドヘアーが愛らしくて美少年って感じ。アイラインも印象的ですよね～



↑【広島県／ちまねこさん】今のところダウンロード専売なんだけど…。やっぱりパッケージ版で遊びたいよねぇ



↑【群馬県／エギルさん】登場キャラクターの人数もすんごい数なので、ちゃんと名前覚えられるかしら…そわそわ



↑【東京都／ビビりすぎさん】トラウマ? いやクセになっちゃうヘドバンの森。ヘドバンしてる子たちもかわいいよー



↑【長野県／うみさん】映画でも活躍した新『イナイレ』の主要メンツ! 桜と日差しが美しい…これぞ青春って感じ♪

●『龍の国 ルーンファクトリー』を万全な状態で迎えたいがために顔以外は少しでもキレイにできる余地があると数年ぶりに歯医者の予約を入れ、検査を受けて歯石を取ってもらいました。推しがいる生活は健康にいい。【東京都／フラワーキープさん】…画面の向こうだろうが、ちょっとドキドキしちゃうほどにはデートとか交流が結構甘い感じですもんね。推しがいると自分磨きにもなっていいこと尽くしかも!

任天堂ハードタイトル!
ゲーム大好き連合国

任天堂ハードで発売されたタイトルにまつわる投稿いろいろ。たくさんの投稿が集まるとコーナーができるかも? ゲームのタイトル名をわかりやすく書いてもらえるとうれしいです。



↑【東京都/たかはし隆さん】おもしろければその疲れさえも心地よいのよね。それにしても100を超えるマルチエンドかぁ!



↑【岩手県/かぜりさん】毎年開催『テイルズ オブ』のファンイベント。イオン様は大谷育江さん。すごいサプライズだ〜!



↑【岩手県/ゲエヲタさん】『探偵・癸生川』の周年お祝い! 17作目では…学生時代の癸生川先生に出会えるんですね!?



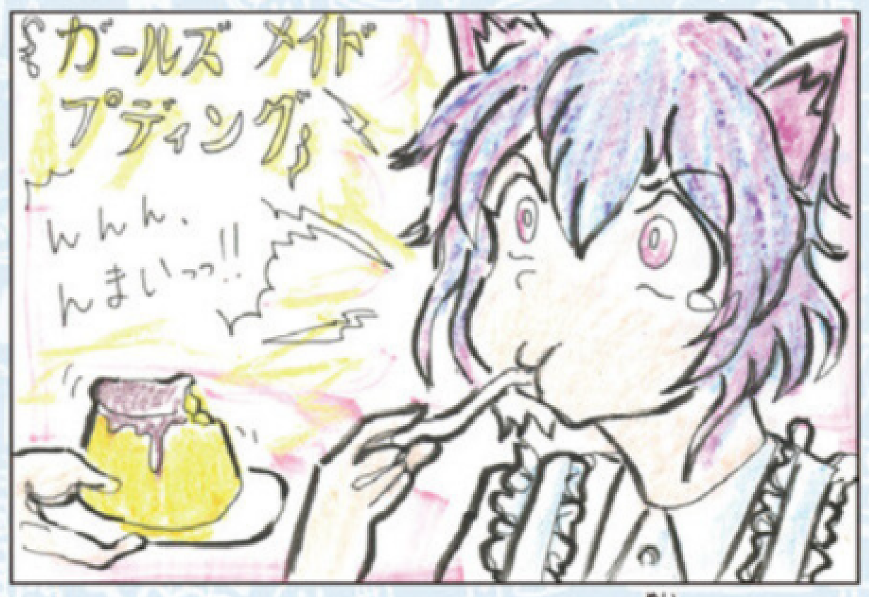
↑【広島県/森本マイヤーさん】馬と築き上げる絆! 夢! 馬とマイヤーさんのふれあいの挿絵にほっこりしちゃいました



↑【北海道/ちゃみさん】『ロマサガ2』のイケメンクラスと言えるくらい美形ぞろい? どの方も女性に負けぬ美しさ



↑【千葉県/やなぎ にびさん】登場人物が全員探偵! 14人いる探偵たちの中から推しを見つけるのも楽しそうな感じ



↑【福岡県/メスメルずんやさん】タイトル名おいしそうよね。実際ゲームの中でも食事が大事な要素なんだとか



↑【滋賀県/ワカさん】オトメイトのゲームなのですが、SFチックでなんとなく乙女ゲーっぽくない雰囲気がおもしろい

若き未来のアーティストたち
アンダー12!!

12歳以下のみなさんの若い才能があふれるコーナー。そろそろみんなも待ちに待っている夏休みですね! 夏休み中の自由研究や宿題の合間にぜひ投稿に挑戦してみませんか? ここのコーナーに送る場合はハガキの裏面に年齢を書いてくださいね。



↑【石川県/あーぽんさん⑫】『龍ファク』のひなちゃんとモコロンが、原っぱに寝そべってすやすや。なんだかほのぼのしちゃいます!



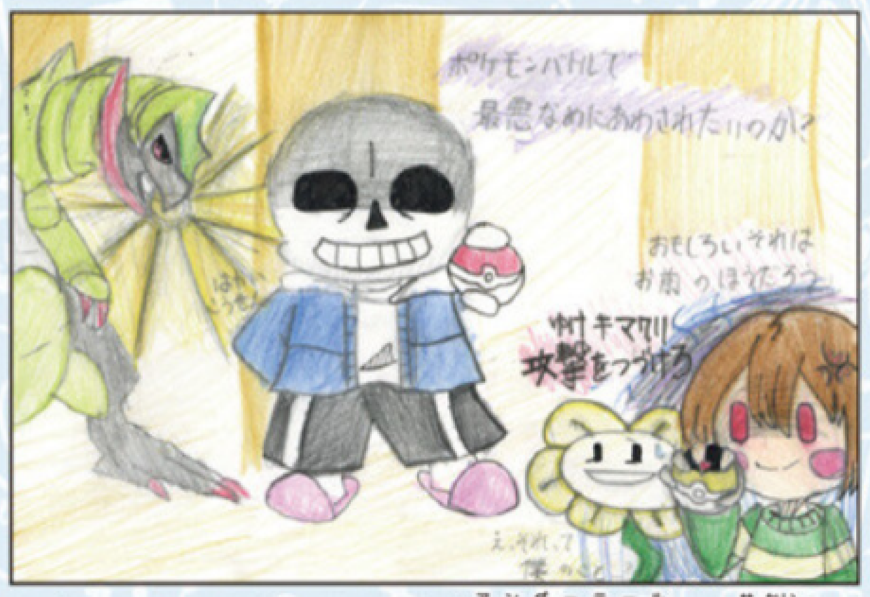
↑【岡山県/Mt. Ayaさん⑪】『DELTARUNE』をたっぷり楽しんだようですね! チャプター5も今からもう楽しみ♪



↑【東京都/ぱふさん⑩】『トシカイ』より。あざみーたちの背後にはなにやら怪しげなセンター長。なんだかイヤな予感?



↑【茨城県/みりーさん⑫★】『ペーパーマリオ』よりシリーズの隠れた人気者ミスターL。また彼らに会いたいよね〜



↑【群馬県/トトピーさん⑫】『UNDERTALE』の世界にポケモンバトルが混ざっちゃった!? サンズは大物トレーナー?



↑【千葉県/チルチさん⑧】カービィたちが夏祭りをエンジョイ☆ 自分と同じ顔のお面をつけているのもかわいいな



↑【東京都/しょうちゃんさんさん⑩】Switch 2 のロゴマークをどどんと描いてくれました! 新しさを体験中かな?



←【岡山県/あやとうさん⑪】じつは目に見えない手で運転しているのかも!? 想像は自由デス



←【兵庫県/のぐさん⑪】ビミョーに心臓に悪いのよ。ゾンビくんは見た目がふつうにこわいよう



←【広島県/オタクイーン(男)さん⑫★】サンズさん、バトルはだいたいなんでも強そうよね

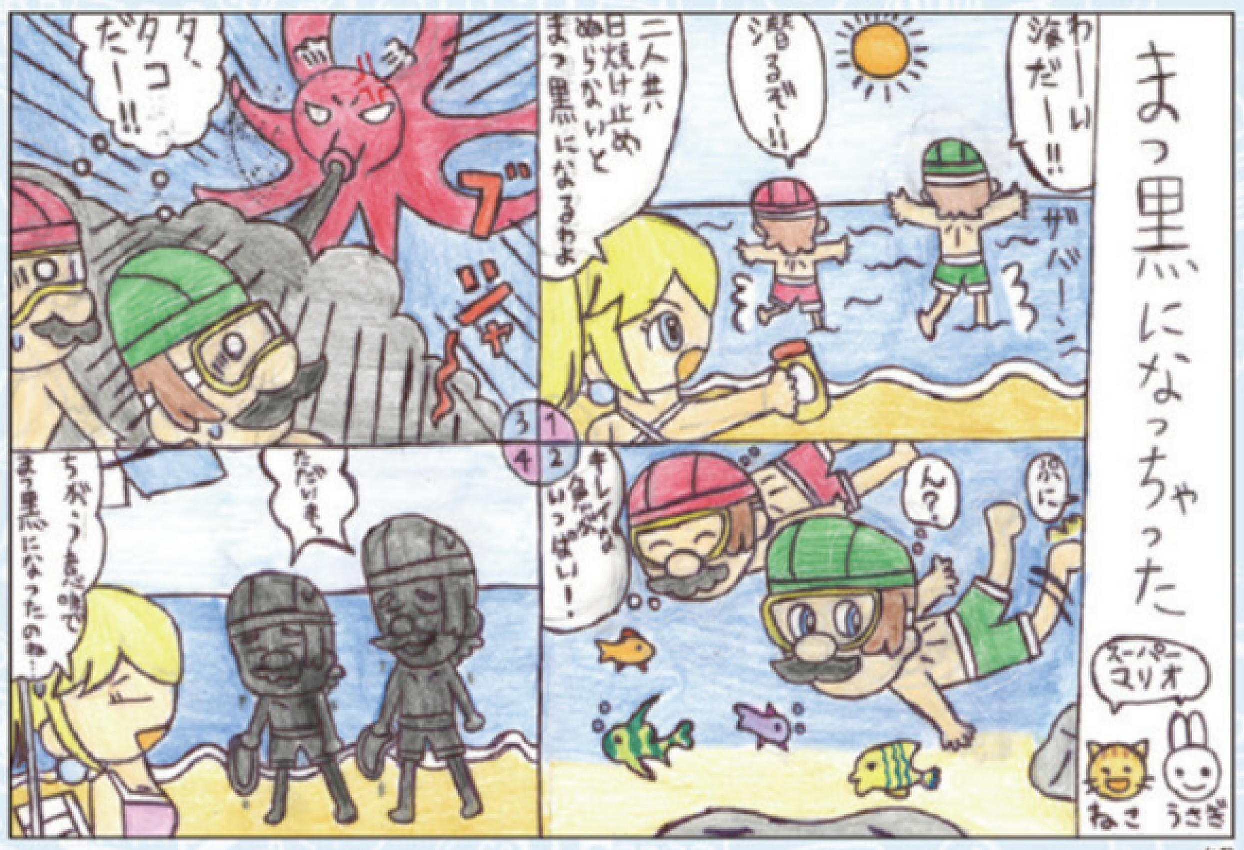
●やっと…やっと『ゼノブレイドクロス DE』をクリアしました! サブクエスト、セグメント埋め、そして探索と、やりたいことが多すぎて、クリアするころには130時間が経過していました。そしてクリア後にはピザが食べたくなり、夫に買いに走ってもらいました(笑)。【大阪府/タマゴボーロさん】…買ってきてくれた旦那さんともゲームクリアの余韻をいっしょに楽しめたかな? ピザを食べて気分はマノン人?

ワクワク4コマ王国

4コマ漫画のコーナー。今回はたくさん届いたので、ちょっぴり拡大しました。セリフはなるべく大きく読みやすいように書いてね。



↑【青森県／ハガネさん】せっかくの夏休みなのに…心躍るはずの空からの贈り物がこんなのイヤーん! 4コマ目の村人くんの顔をみていると他人事に思えずザワザワ…



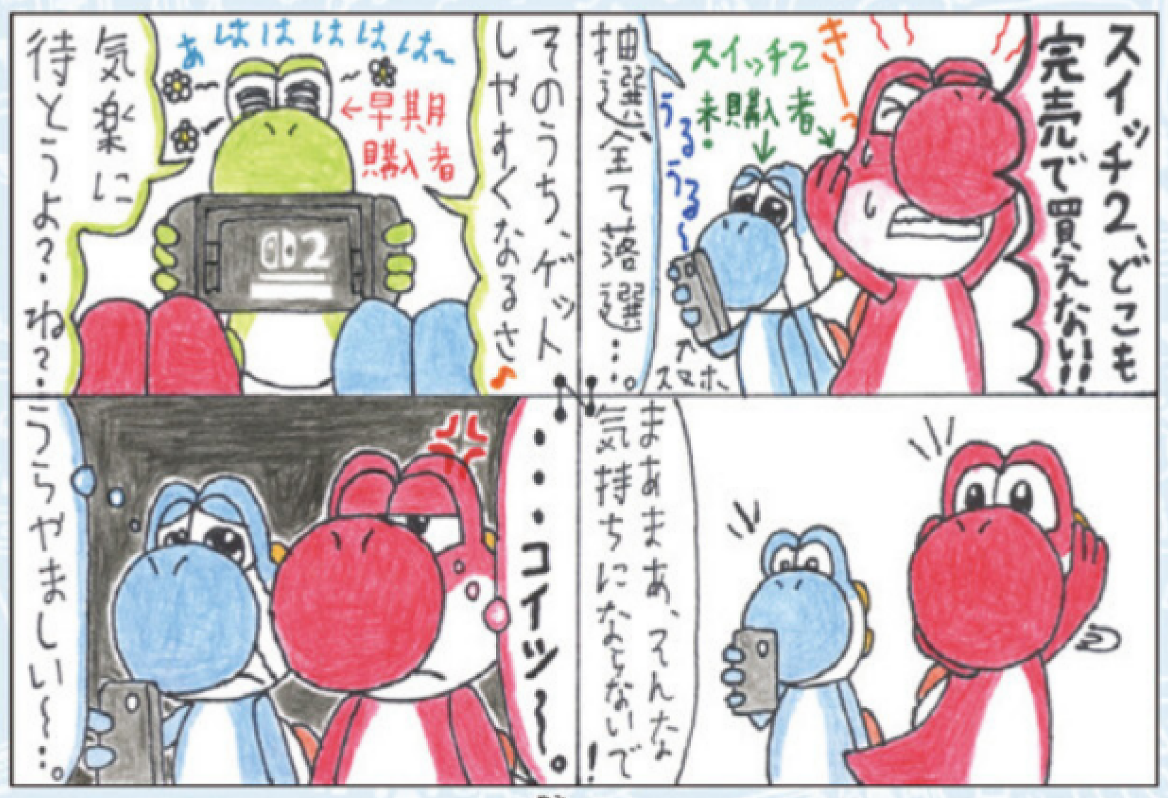
↑【群馬県／ねこうさぎさん】ゲッソーのスミよりはまだマシなのかも!? いろいろ通り越して真っ黒けっけじゃ〜。海に大はしゃぎしちゃう兄弟がかわいいなぁ



↑【埼玉県／ぱすたさん】カービィの呼び方もいろいろ。なんとなくカービィのことだと違和感なくわかっちゃうのがすごい。アイスかわいいなぁ



↑【千葉県／やなぎにびさん】見たよー!『マリオ』ファミリーのキャラたちがゲームで日本語をしゃべるのもなんだか新鮮でしたねぇ。まるで映画みたいでした!



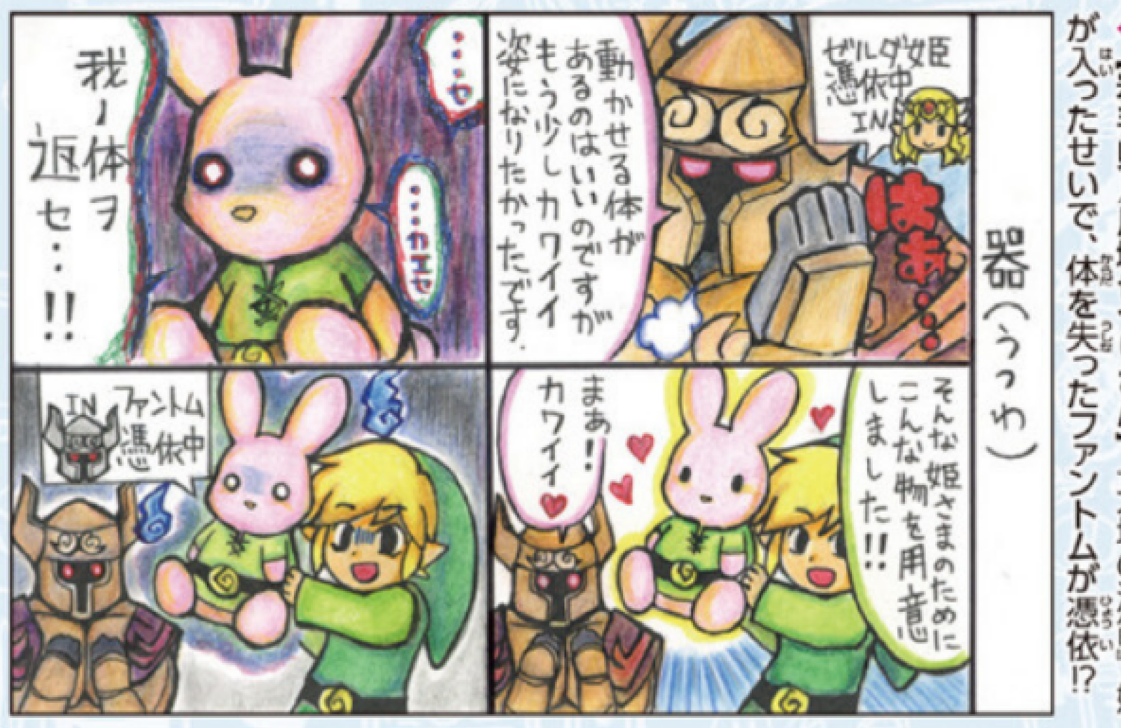
↑【東京都／KEIさん】Switch2 の闇(?)をヨッシーたちでマイルドにレポ。うるるんなみずいろヨッシーが可哀想かわいいのでナデナデしてあげたい



←【三重県／巣篭りタヌキさん】ちゃんと見極めができてトレーナーより賢いホゲータ。えらいゾ



←【長崎県／星ケ原カケルさん】愛される悪役ってビジョンも明確で主張がハッキリしてるよねぇ



←【岩手県／月城せつりさん】『大地の汽笛』。姫が入ったせいで、体を失ったファントムが憑依!?

愛をこめてお便りを♪ ファンコール

読者さんからのラブコール。最近は結構数も多く、全部を載せることができず申し訳ないです! ファンコールへのお礼もこちらに掲載しています。



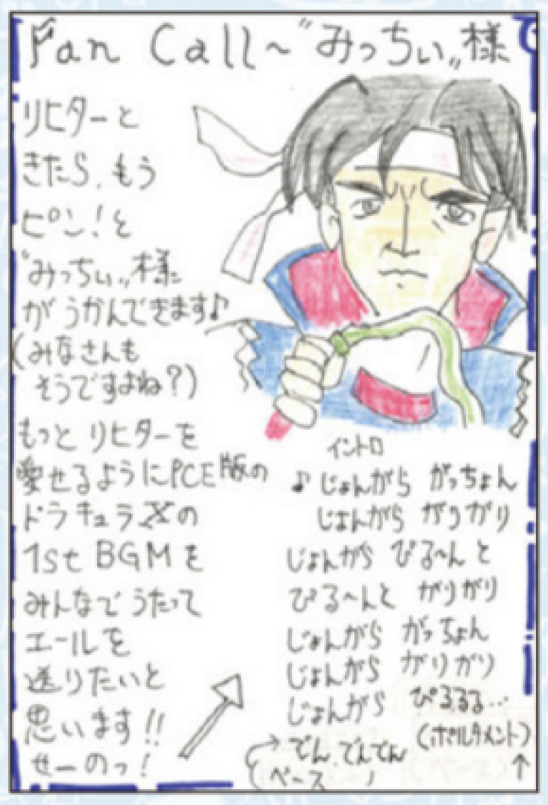
↑【北海道／ちゃみさん】



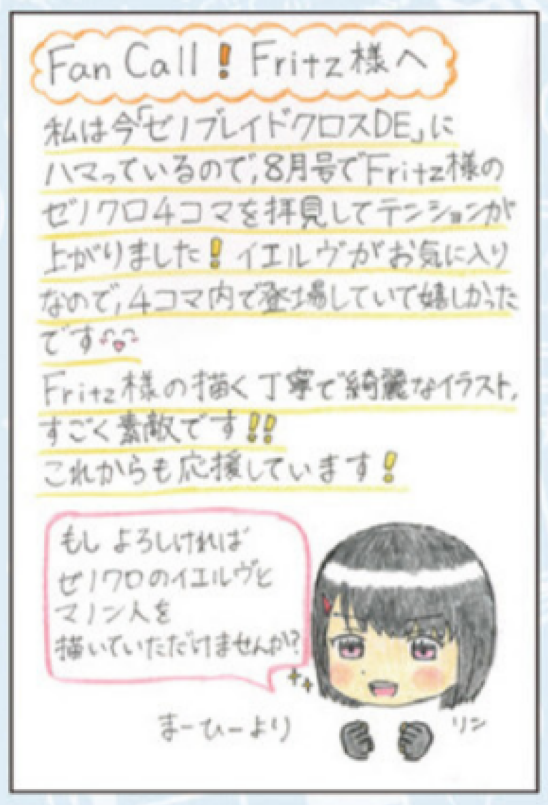
↑【岐阜県／RIEさん】



↑【広島県／森本マイヤーさん】



↑【福岡県／メスメルずんやさん】



↑【神奈川県／まーひーさん】

ドリキンの投稿のきまり

ドリキンでは任天堂ハードで発売されたタイトルのゲームキャラクターのイラスト・4コマまんが・ゲームへの語りやグッズ・イベントなどなど…のゲームへの愛あるお便りを募集しています!

★投稿のひとつごとのハガキの裏面やメール本文に、都道府県とペンネームを必ず書いてね。
★アンダー12あての投稿は、年齢も忘れず!
★投稿といっしょに絵のキャラ・作品名も書いてね。

※誌面で載せられなかった投稿はWebで掲載する場合があります。イヤな方は「Web×」と書いてください。
※ニンドリ電子版にも投稿が掲載されますのでご了承ください。
※必ず投稿者が描いたイラストを投稿してください。
※ドリキン記念品贈呈を希望される方は、住所と名前を投稿1枚ごとに書いてください。

ハガキでの応募

封書に複数の投稿を入れて送ってもOK!
イラストのサイズは、ハガキサイズが原則基本です。
寸法は100mm×148mm(ハガキサイズ)。タテヨコ自由!

メールでの応募

●画像解像度は300〜350dpi推奨、1181×1748pixel程度がGood!
※画像サイズが合わない場合には採用できないことがあります。
●psdやjpgなどで保存してね。
●容量が5MB程度を超える場合はzipなどで圧縮してね。
●メール件名は「ドリキン投稿」でお願いします。

締め切りのおしらせ	2025年10月号 (8月21日発売)	2025年11月号 (9月20日発売)
	7月29日(火) (当日必着)	9月2日(火) (当日必着)

ハガキの投稿はコチラ
〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205
ニンドリ「ドリキン」係
メール投稿はコチラ ➡ dk@nindori.com
投稿フォームはコチラ ➡ https://www.ndw.jp/toukou/
WEBフォーム↑

●この世で一番好きなゲームシリーズが『ルミナスアーク』です。柴乃櫂人さんのキャラデザがすばらしく、新作が出る日を今でも夢見ていますので、『プログレスオーダーズ』が発売された日は飛び上がりました!『プログレスオーダーズ』は作業ゲーム愛好家にはとても噛み合うスルメ的味わいのゲームでおもしろかったです。【山口県／うまさん】…柴乃さんのキャラデザインもいいですし。マルチタスクが楽しいですよね。

学校法人 ニンドリ学園


【滋賀県／Fritzさん】

ニンテンドー
ニンドリャー
キューブ
【長崎県／たけみつさん】

暑い日に自転車で20分ほど移動。降りて少ししたら頭がちょっとくらりと…。これが熱中症の前ぶれ!? と思ったので涼しい場所に座ってしばらくゆっくり。水分補給したらよくなりました。夏はこれから本番なのでみんなも注意ね!（編集ちょ・かややん）

●この間、地元の友人がうちへ遊びにきたので、『スマブラSP』で対戦しました。勝ったり負けたり大騒ぎでした。ステージは終点＋アイテムなしが一番盛り上がりました！
【神奈川県／T.Tさん30】

—— いいですね〜。Switchを囲んでみんなが楽しくなれるの、最高です。人にもよると思いますけど、ルールはなるべく運要素がない設定ってことだったのかな。ガチ勝負で盛り上がるでしょうなあ。これからも仲よくね。

●最近、フランス初のRPGをフランス語で遊びたいがため、フランス語の勉強をしています。ニンドリ7月号で、フランスにゲームの博物館ができるんですか!? もしかして日本エリアまである!? これは行かねば！ おかげでフランス語の勉強意欲がさらに上がりました。ありがとうございます。
【神奈川県／もみじ愛好家さん21】

—— ぼんじゅーる、せぼーん。くらいしかフランス語はわかりませんが、ゲームがきっかけで言葉を覚えようとするの、すごいです。私設のゲーム博物館もすごいですよね。フランス語がわかれば、展示物の解説も読めていいだろうし、勉強がんばってください。ゆくゆくはフランスのゲームを日本語訳するお仕事をはじめちゃったりして…!?

●ずっとNintendo Switchがほしかったのですが、チャンスが得られないままでした。就職して1年たち、やっと余裕ができたところにSwitch 2 の発表。先日無事抽選が当たり、Switch 2 をゲットしました！ 初めてのSwitch、楽しませていただきます！
【埼玉県／リーベさん26】

—— すごくいいタイミングでしたね！ Switchのゲームもばっちり動くから、これまでガマンしてきたタイトル、めいっぱい遊んじゃってください。…遊ぶ時間も限られてるでしょうから、まあゆっくりまったりと〜。

●Nintendo Switch Onlineで、久しぶりに『MOTHER3』を遊んでいます。さすがの完成度で、ワクワクが止まりません。
【新潟県／ほりしんごさん27】

—— ゲームボーイアドバンスのゲームを大画面で遊べるのもうれしいですね。リュカたちのドット絵がじっくり見られたりして。そういえばストーリーの細かいとこ忘れてるかもなぁ。自分も遊んでみようかな。バケツで水をすくってたのはすごく覚えています。

●『OU』パッケージ版、ついに出るんですね。楽しみです！ ダウンロード版から時間がたっていたのでちょっと心配してました。愛蔵版のコミックが楽しみです。
【茨城県／新名さん】

—— ほんとに楽しみです！ コミックは以前ニンドリについた付録の続きが描かれているとのことで大注目ですね。ゲーム本編もぜひ最後までプレイしてみてください。

今号の目標

Switch 2 が買える
エンディングまで泣くんじゃない
【兵庫県／サイクロンさん】

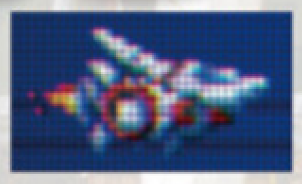

ニンドリーナ田中

STGの魅力があふれてる!



妄想レビュー
EARTHION アーシオン

■ダウンロード版　9月配信予定 2980円（込）
■パッケージ版　10月30日予定 4980円（込）
DELUXE EDITION 8980円（込）



—— レジェンドコンポーザー、古代祐三さん率いるエインシャントが開発した完全新作のシューティングゲームをレビューします（正確には、Switch版はLimited Run Gamesが移植）。とはいえ実際には遊べてなくて、資料だったり動画だったりを見ての感想だったりします。なので「妄想レビュー」。間違いがあるかもしれませんけども、これすげえ！と感じた部分を、しっかりご紹介できたらなと思います。

●16bit機とは思えない画面&サウンド

このゲームは、もともと往年の16bitゲーム機で動くように開発されています。そんなスペックでほんとに動くの!? とビックリするほど画面がすごい。発進シーケンスのアニメはぬるぬる。破壊した敵機から散らばる破片はパターンいっぱい、中ボスとかは専用の壊れパーツ絵があるってすごいです。

また、サウンドは古代さんが現代の開発環境の中、当時のゲーム機で鳴る音を作っています。んもう、すげぇカッコイイ曲ばっかりで気分上がりますよ！



ステージクリア時、画面奥から自機「YK-IIA」がぐっと迫ってくる自機のアニメーションがすごくなめらかです



多重スクロールの雲海はシューティングゲームの華といえましょう。このステージ2BGM、口ずさめてかなりスキ

●言葉なし、ステージ進行や展開で感じる物語

ゲーム中、ストーリーを解説するようなシーンやメッセージは一切ありません。それでも、たとえばステージ1では自機が倒せない敵を味方戦艦が倒してくれた直後、敵の襲撃に遭い大破、その敵と自機が対峙する、という流れがあったり、物語を感じる演出が随所にあります。宇宙から地球へ降り、地底へ突入する、といったステージ進行にもドラマを感じました。



味方の戦艦に穴を開けた巨大な敵の影が…。このあとの大破した戦艦のドット絵もすばらしい



戦艦の破片を避けながら中ボスと戦闘。コイツが味方をやったのか…くそ！と気持ちが入ります

●機体をどう強化する? 武器はなにを選ぶ?

自機のパワーアップは、画面上部に並ぶスロットを使います。ステージが進むごとにひとつ開放できて、シールド&ショット強化ゲージを伸ばすか、武器変更スロットを増やすか選択。基本能力を上げる？ それとも多彩な攻撃が魅力的？ 何度も遊んで自分なりの攻略パターンを見つけるのが楽しそうです。



シールドが4回ダメージを防いでくれるので、こんな強敵も倒しやすい？



ステージ1のスロットはこんな状態。ボス本体と周囲を回る敵からの攻撃、手ごわいっ

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
ニンドリ「ニンドリ学園 フリートークorエンブレムor右上のアレ」係 または gakuen@nindori.com まで

今週の日直さん

名前：ブロッケンピカチュウ
技：ベルリンの赤い雨、ライジングボルテッカー
トレードマーク：リモコンキャップ

【愛知県／ユキムラさん】



正夢、アホ夢、私のドリーム

●switch 2 抽選に当たった！ という夢から目覚めて落ち込んでいたら、その日の夜ほんとに当選しました。
【山口県／角丸さん26】

●自作の攻略メモを見ながら『FE』らしきゲームを遊んでいたら、『FE 蒼炎』のプラハに似た敵将が「その紙をよこしな！」と言ってきた。プレイヤーに直接干渉してきたのが怖かったけど、そのうち実現するかも？
【三重県／ウゾームの書さん】

●『具志堅用高パンチアウト！』が発売される夢を見ました。今の若い人たちって、具志堅さんがボクサーだったことを知っているのかな。ちなみに具志堅さんが主人公でした。
【兵庫県／HOTさん39】

●自販機でSwitch 2 が売られていた。190円だったので好奇心を抱いて購入してみると、中からカレーライスが出てきました。
【大阪府／アヤタカさん】

●寝る前にニンドリを読んで、アニメ「九龍ジェネリックロマンス」を見たせいか、九龍をカートで走る夢を見た。事故しまくりでレースは中止になりました。
【千葉県／てるみゅうさん46】

ダジャレドリーム

ゼルダふ～ん【山形県／かまたまさん】

DELTARUNE

どうしても『ゼルダ』の話題になると「ふ～ん」で済まないくらい熱くなってしまいます。

クイズNニンドレア

●6月5日に発売されていないのは？
ANintendo Switch 2
B『DELTARUNE』
C『ドンキーコング バナンザ』
D『マリオカート ワールド』
【三重県／みんトンさん】

●ロケット団サカキ、ペパーの両親、ゲーチス、ローズ。彼らの共通点は？
A有名人　B偉い人
Cやることが極端すぎる
D毒親じゃね？　　答えは全部。
【千葉県／てるみゅうさん45】

●もっとも器の大きいレディは？
Aロゼッタ　Bホムラ＆ヒカリ
C『ティアーズ』ゼルダ　Dピーチ
Eアニメ「ポケモン」のリコ
【静岡県／心の器さん】

●Joy-Con 2 に追加された機能は？
Aマウス機能　Bカメラ機能
Cビームが出る　Dリセットボタン
【北海道／ミルキーさん】

●『ブレス』『ティアーズ』で、たくさん持っていると無双できるものは？
Aルピー　Bルビー　Cダイヤモンド
Dライクライクの胃石
【茨城県／ピッコロさん】

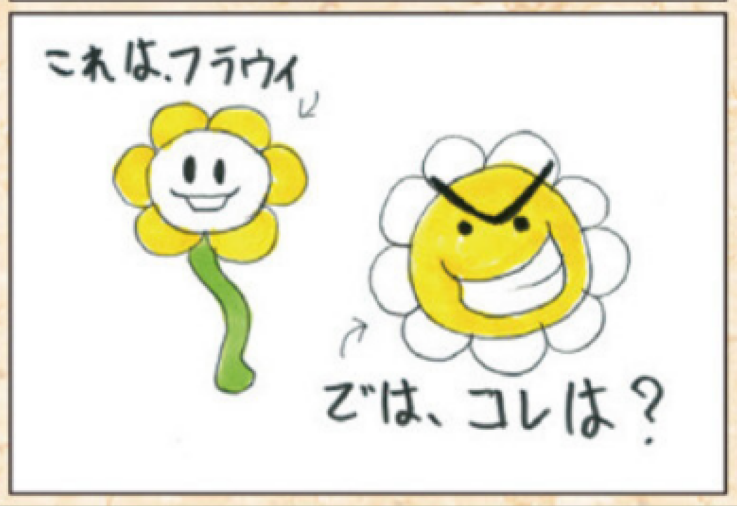
●『ポケモン』に存在する技はどれ？
Aロケットランチャー
Bビームランチャー
Cメガランチャー
Dハイパーメガバズーカランチャー
【愛知県／長い川さん36】

――「ガンダム」には全部出てきそう。

●実際にないゲームはどれ？
Aスーパー マリオパーティ ジャンボリー
BスーパーマリオＲＰＧ
Cスーパーマリオ オットセイ
Dスーパーマリオブラザーズ ワンダー
【北海道／しのっちさん】



【北海道／ぷるうべりぃさん32】



【奈良県／アデリーセさん】

大回転喜利

どりゃーっ
大回転喜利（だいかいてんぎり）

※決められたお題に対してみんなにネタを披露してもらうコーナーです

今月のお題　『マリオカート ワールド』フリーランで隠し大陸発見! どんな場所?

●ウシしかいないモーモー島。
【埼玉県／ZELFAさん10】

●ブッキーの闇レース場！
【長崎県／しまてつさん47】

●日本列島。全国を1周！
【岩手県／鬼月将さん】

●日本です！ 一度でいいから鈴鹿サーキットを走らせたいです！
【岩手県／30周年まであと1年さん39】

●『星のカービィ ディスカバリー』に登場する新世界の大陸。
【宮崎県／ムックさん】

●任天堂本社とニンテンドーミュージアム。レースしながら歴史を学ぶ！
【千葉県／かきくけ昆布さん】

●走り屋の聖地、箱根の峠。富士スピードウェイなど。
【愛媛県／ブルースターさん】

●8番出口＆8番乗り場。
【三重県／白夢ハルさん23】

●『龍が如く』の神室町。桐生一馬や真島の兄さんと街なかで競争する。
【和歌山県／魚武さん】

●緑色の空が広がるナメック星。
【広島県／KAENさん34】

●『あつ森』の無人島。クリエイトした島を爆走したい！
【東京都／ビビリすぎさん】

●100年前、絶賛厄災中のハイラル。
【東京都／D&Nさん30】

●幻のムー大陸。あ、これ『桃太郎電鉄ワールド』のアップデートだった。
【群馬県／ボジータさん】

●プププランド。『カービィのエアライダー』と奇跡のコラボ！
【愛知県／いてぞうさん39】

●Mute City。
【福岡県／せたかみずきさん48】

●夜の墓場。妖怪たちの運動会と競演。
【三重県／来世はアサガオさん】

11月号お題　なんでも壊せるドンキーコングが、唯一壊せなかったものとは?

9月2日締め切り　【茨城県／あさっての咆哮さんのリクエスト】

回答例
●こんにゃく。斬鉄剣でも切れないじゃん？　●バナナの木。
●あなたと過ごしてきたステキな思い出。

学園ファミリー会

あなたのご家庭に関する話題のコーナー

●ニンドリ6月号と7月号はトビー・フォックス氏の作品が付録になっていて購入しました。本の内容はどれもおもしろく子供といっしょに楽しむことができました。
【大阪府／まさぼうさん43】

――今月号のうちわも楽しんでくださいっ。



【東京都／はるかさん】

一発! 芸達者 樽



【大阪府／小鳥遊さん】だんだん買いやすくなってると思います。気長にね～



【静岡県／黒い星さん】おお、おめでとう！ゲームキューブのゲームもいいですね！



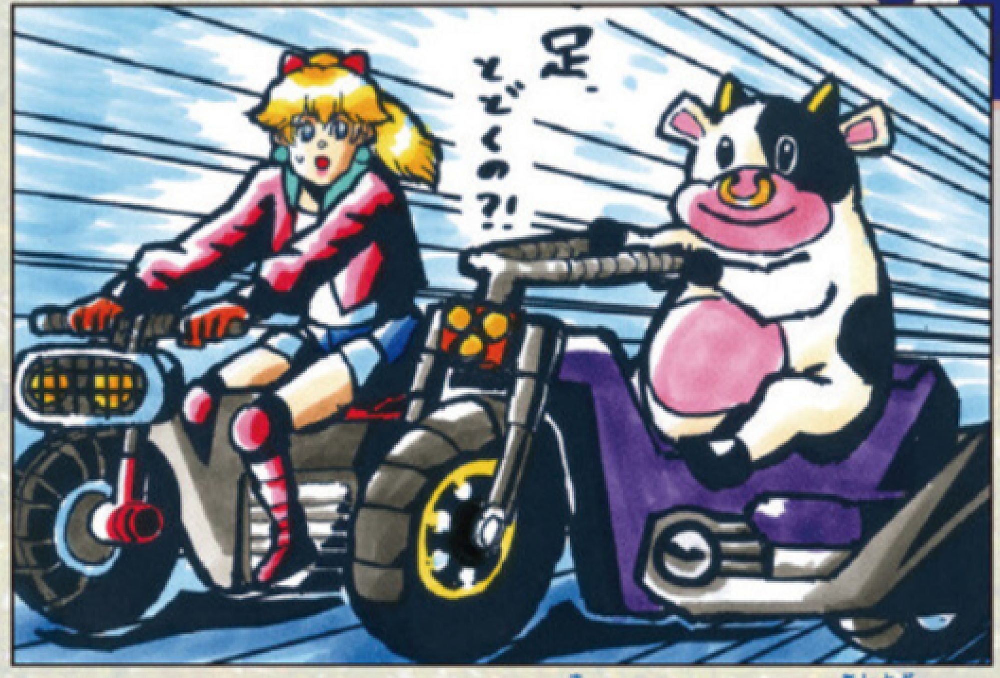
【大阪府／n・nyanさん59】思えば私たちのそばにはいつもゲームがありました

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
ニンドリ「ニンドリ学園 ○○○（それぞれのコーナー名）」係 または gakuen@nindori.com まで

底ぬけ ニガオエ教室

【今月のお題】

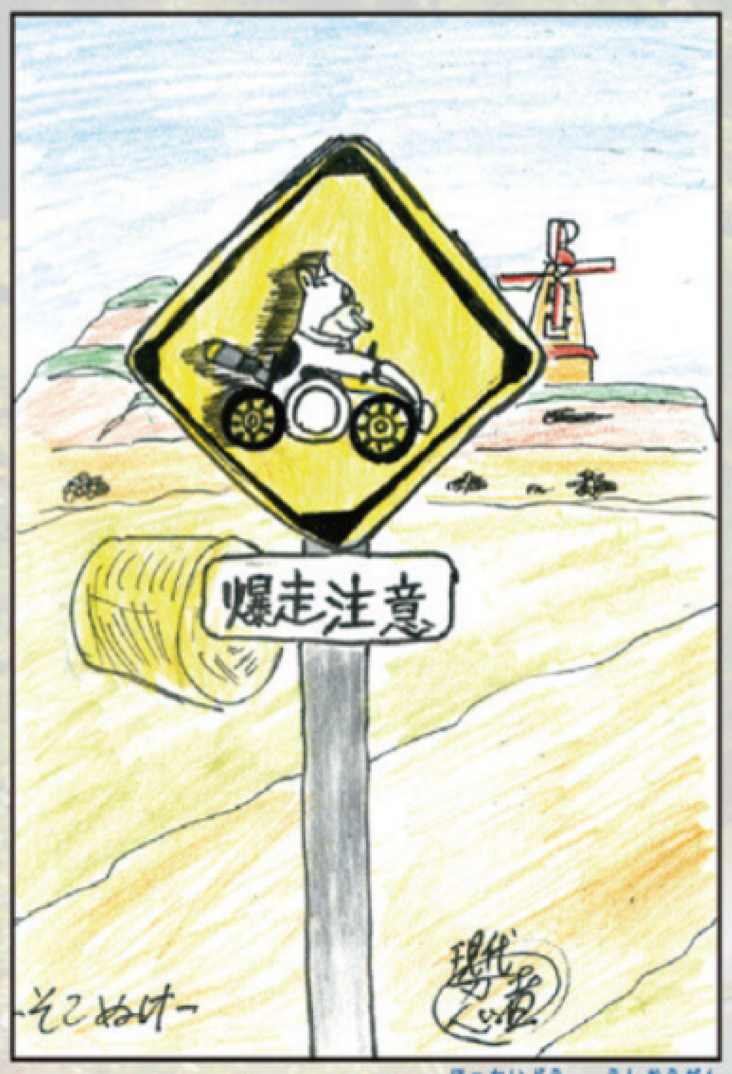




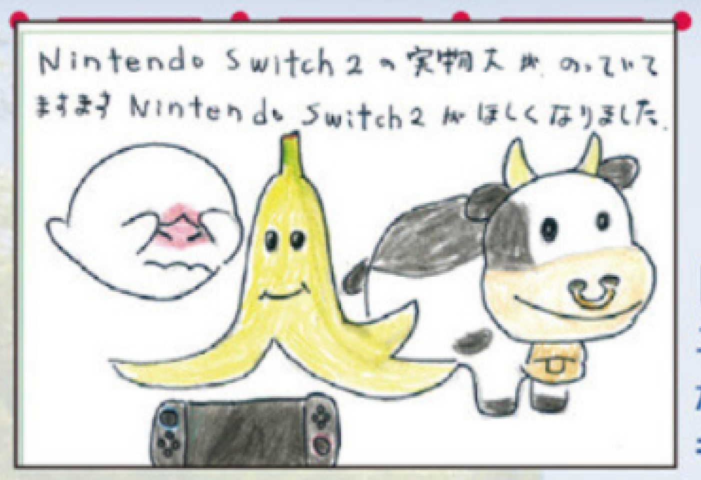
【青森県／ハガネさん】みんなが気になっている「足届いてない問題」。まあ、ウシだけに限らないのだけども



【岐阜県／えりんぎさん】生きることとは命をいただくこと。ありがたく食べましょう



【埼玉県／現代忍者さん】北海道に牛横断注意の標識があるそうだが車は乗ってない



【香川県／Yさん13】ニンドリの感想ありがとう! ウシもテレサもバナナもかわいい



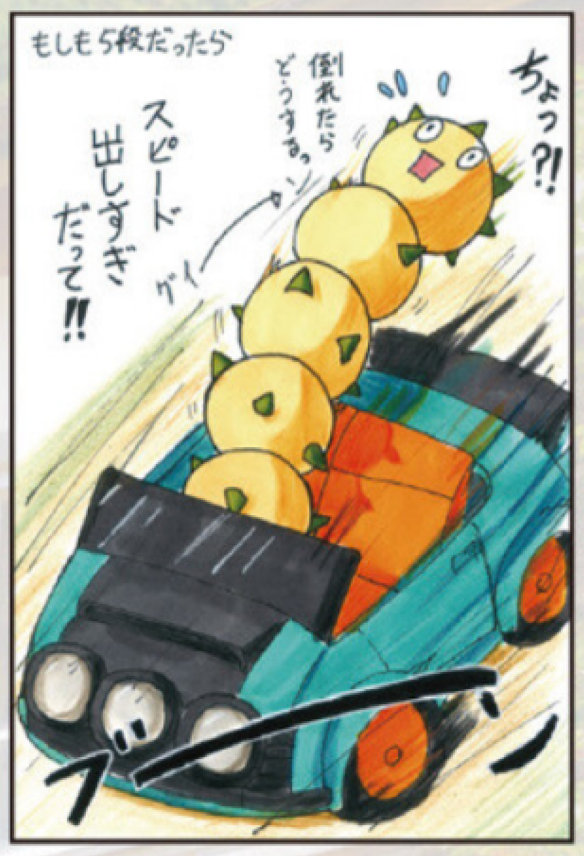
【東京都／うめぼしさん11】スーパーウシブラザーズ爆誕



【和歌山県／ヒロタカさん36】暑いこの時期、涼しげな彼にめっちゃ癒やされます



【愛知県／ユキムラさん】おお。たしかに。いや待て。ロースもホルモンも入ってるぞ。1頭買いかも?



【北海道／ライライさん】ウシよりもどうやって運転してるのかわからんキャラ筆頭。最大の敵は自分



【埼玉県／萌ましさん】グライダーは翼…なのか? 加藤登紀子さんの歌をBGMに走りたい



【愛知県／幸さん36】フリーランで、いちもくさんに寒い地域に行きたくなります



【次々号のお題】
11月号 (Vol. 378)
今一番注目したいヒロイン!
もちろん相棒のドンキーもOKだよ。

ダジャレドリーム

ポッキー昆布(ドンキーコングバナンザ) 払いだ【奈良県／アデリーセさん】

昆布は利尻産で頼む。

真実戦隊ウソナンジャー

●Switch 2の発売にともない、任天堂社内の野球部ではランニングのときに「イチ、ニ、イチ、ニ」というかけ声が「スイッチ、ニ、スイッチ、ニ」に変わったらしい。

【福岡県／くっぞこさん】

●Nintendo Switch Online版の『MOTHER2』には、「オオタニのバット」「ぎょらいバット」「ミスターのバット」という武器がどこかで手に入るらしい。

【佐賀県／任芸好人さん43】

●『STREET FIGHTER 6』のプレイアブルキャラクター全員のamiiboが発売されるらしい。

【愛知県／いてぞうさん39】

●『ゼノブレイドクロス DE』で、ミラニウムの総産出量が一定値を超えると、カルドセプ子さんの友人であるゼノブレイ子さんが「がっぽり!」と言ってくれる。

【神奈川県／ぞぞけにりさん45】

●『Nintendo Switch 2のひみつ展』では、企業秘密を守るためほとんどの情報が開示されず、プレイしてもモヤモヤした気持ちになるらしい。

【兵庫県／けろっぴさん】

—— ウソだよ! ためになるひみついっぱいだよ!

●『ソニック』シリーズの激ムズステージから厳選して再現したエリアを建設、Dr.エッグマンが主催したバラエティ番組「風雲エッグマンランド」が今日から放送されるそうだ。

【長崎県／星ヶ原カケルさん】

●『カービィのエアライダー』発売記念に、ニンドリの付録で「出張サウンドテストCD」がつくらしい。

【北海道／キラキラさん39】

こんな●●はイヤだ!

●暑さに耐えられなくて、勝手に棄権してしまう『マリオカート ワールド』のペンギン。

【茨城県／NEO軍団団長さん】

●ステージの耐久値が限界に達し破壊。対戦が強制的に終了してしまう『スマブラ』。

【兵庫県／レヴィアタンガンダムさん35】

●1曲ごとにトマトをひとつ送らなければいけない「Nintendo Music」。

【埼玉県／ヘライクさん】

—— バーバラ様が管理しているアプリだった!?

●カエルの主人公が事件現場に行っても、謎解きせずに帰宅してしまう『帰る探偵の事件簿』。

【北海道／しのっちさん49】

●イヌヒトやネコヒトが対立してしまう『戦場のフーガ』。

【群馬県／ねこうさぎさん35】

●オフのときもアイドルオーラ全開な『ミステリーの歩き方』真白杏奈。

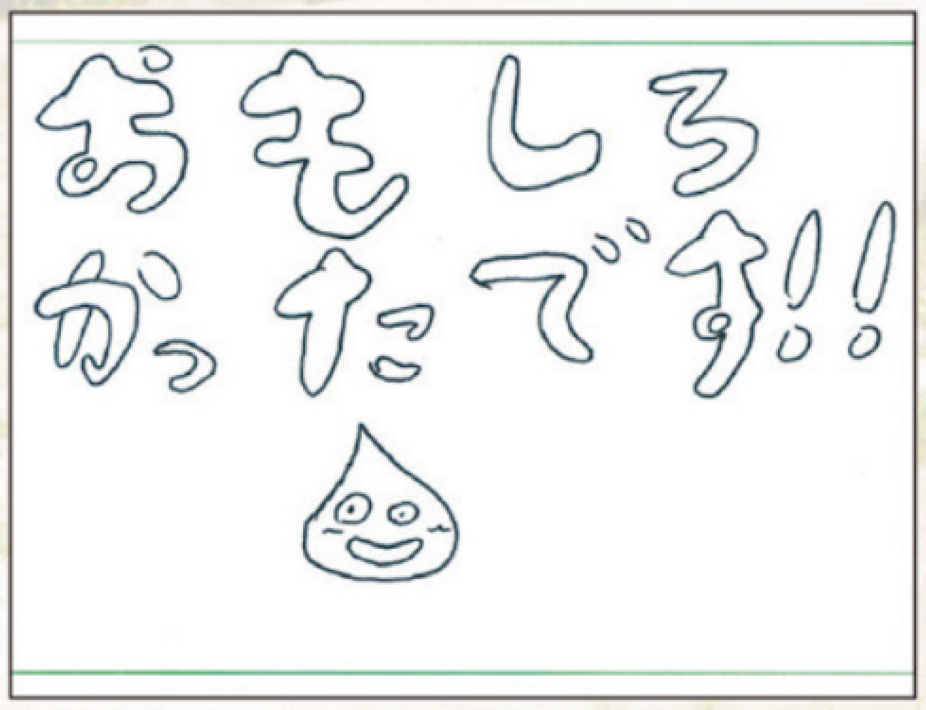
【新潟県／きあさん48】

—— まわりが騒がしくなりそうでイヤだなぁ。このゲーム、なかなかおもしろいADVでした。

一発! 芸達者 神



【福井県／ごうしいさん40】あら懐かしい。非売品は当時もうらやましかった~



【栃木県／スライムくんさん】ニンドリのことだとうれしい。『DQ』のことだったり?



【広島県／マルマルさん】Switch 2だと4Kな彼に会えるのですよね

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒112-0013 文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号 ニンドリ「ニンドリ学園 ○○○(それぞれのコーナー名)」係 または gakuen@nindori.com まで

異論・反論、どっちでSHOW!?

今月のテーマ

Switch 2 の ゲームチャットやカメラ、使いたい？

●使いたい！ 知り合いと同じゲームでワイワイ楽しみたいです。
【兵庫県／ねとさん】

●これでトモダチとワイワイがやがや遊びたい！
【新潟県／きあさん(38)】

●チャットを使って『スマブラ』を遊びたいです。ゲームキューブ版をみんなで遊んでいた当時を味わいたい。
【茨城県／ピッコロさん(30)】

●気にはなっていますが、人見知りなのでうまく使いこなせないかも。
【石川県／秘密の庭さん】

●現時点ではNO。ゲームはひとりでじっくり遊びたいのです。
【熊本県／たまごふりかけさん】

●相手が身内でもちょっと…。
【兵庫県／メモリーメモリーさん】

●恋人と顔が合わせられるのでよい！
【大阪府／北野正幸さん(46)】

―― てなわけで、使いたい人とあんまりって人、だいたい半々の投票結果となりました。チャットはいい塩梅の距離感で、まったりとできるのもよいかなと思います。では次々回のお題は…。

Switch 2 で遊びたいゲームタイトル、シリーズは？

11月号→9月2日締め切り　【東京都／サンラーたんさんのリクエスト】

好きだから遊びたい、Switch 2 の機能があれば楽しくなりそう。そんなゲームを教えてください。

ちょっと気になる、こんなコト

●『ドンキーコング バナンザ』のドンキーコングは、ふさふさの毛が鳥の羽根のように見えます。
【和歌山県／ユッシーさん】

―― トリートメントしてるくらい、なめらか～。

●『マリオカート ワールド』で、ショートパンツ姿のピーチ姫を見て、レースのときは危なくてダメなのでは。って、こんなこと言うのはおばさんの証拠ですごめんなさい。
【北海道／しのっちさん(49)】

●Wii Fit トレーナーのお姉さんが『マリオカート ワールド』に参戦したら、バランスWiiボードにタイヤをつけたマシンで走りそう。
【北海道／ヨタメシさん(39)】

●『スプラトゥーン レイダース』がサプライズ発表されたことを受け、今後このクラスのタイトルを任天堂はいくつも隠しているんじゃないかと考えてしまいます。
【東京都／D&Nさん】

―― 新型ゲーム機の立ち上げ時期ですし、きっとワクワクするゲームを用意しているはずっ。

●『ポケモン』のテッカグヤ、『ペルソナ』シリーズのカグヤ。かぐや姫モチーフのキャラクターはどうしてSFっぽくなるのでしょうか？
【滋賀県／マルファさん】

●職場の後輩が『龍ファク』クラマより背が高いことに気づいてしまった。
【東京都／フラワーキープさん(25)】



【千葉県／のうささん(14)】



【愛媛県／おちむしゃRさん】

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談

●『ファンタジーライフ i』の操作に慣れておらず、バトル中に武器をしまってしまってボコボコに…。
【福井県／シナもんさん】

●『Pokémon Home』にはポケモンが6000匹預けられて便利ですよね。だからたくさん預けてしまって今は5700匹くらいになりました。アップデートでもっと増えませんか!?
【北海道／ヨタメシさん(39)】

●『ヴァンパイアサバイバーズ』の宇宙54で「愛」が見つからず七転八倒。入手してからギョルンティンを使えば楽勝だったことに気がついた。
【東京都／硝子体混濁さん(53)】

●ニンテンドーミュージアムへ行きました。帰りにニンテンドーKYOTOや中華料理店の東華菜館へは行ったのに、ゲーセン「a-cho」跡地に足を運ぶことを忘れてしまいました。格闘ゲーマーの聖地は今どうなっていることやら。
【埼玉県／五常楽さん】

―― 行きたいとこは悔いる前に行っておくが吉。



【神奈川県／レインボーさん】

ダジャレドリーム

バカボン、なにモンよ！（マカロン マリトッツォ）【北海道／ぷるうぺりいさん(31)】

オラが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん



Treasure No.334

ニンドリくん&ユメリちゃん風アクセ

●ニンドリくんとユメリちゃんをイメージして、シェイカーを作りました。レジン初心者なので出来上がりは大目に見てくださいっ。
【栃木県／こまあみさん】

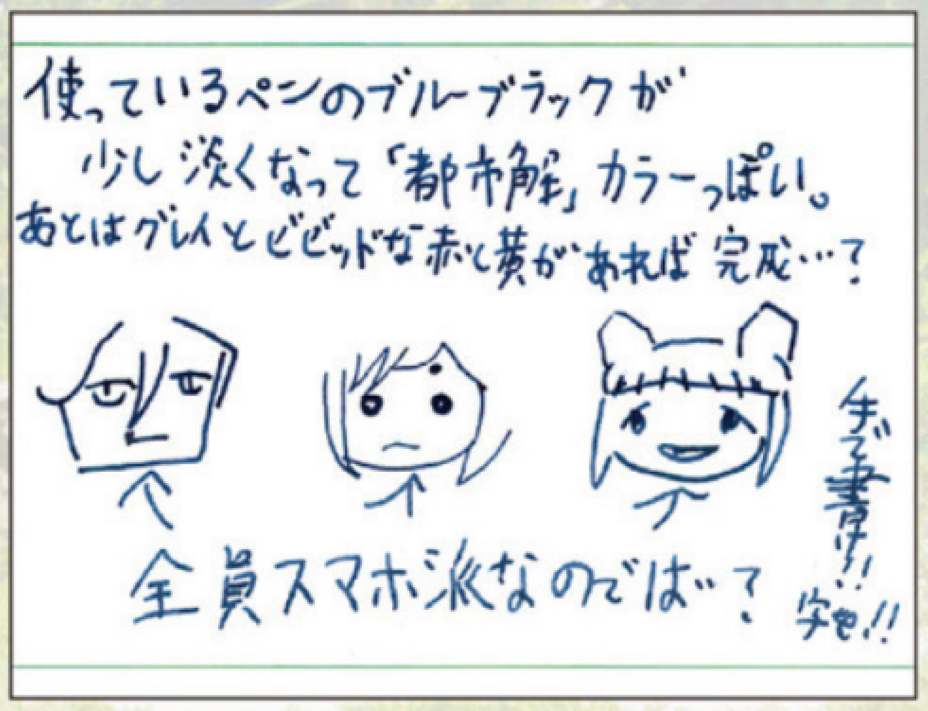
―― キラキラかわいい！ すごくうれしいです！

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、たとえば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景（牧場で見たウシの顔が、『マリオカート ワールド』のウシにめっちゃ似てました！）なども大歓迎ですよー。

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面に書いてね（希望のコーナー名もね）。また、郵便ハガキや封書、メールでもOK。郵送は欄外のあて先へ。メールは「gakuen@nindori.com」まで。　◎締め切りはとくにありませんが、月末あたりまでに届いたハガキを次号で採用してます。　◎希望者は採用したときに年齢を入れます。年齢を公開してもOKなときは、**年齢の近くに「年OK!」と書いてね**。　◎YouTubeなどWEBで紹介してもいい人は、どっかに**「WebOK!」と書いてね**。　◎必ず自分で考えた&描いたネタで投稿してね。　◎ニンドリの電子版にも、投稿が掲載されますのでご了承ください。

『コットンリブート ハイテンション！』記事参照のこと。



【?／松スホウブンさん】『トシカイ』にぴったりなペン探しの旅が始まるのであった



【岐阜県／じっぱからげさん】『DELTARUNE』、ここ怖かったね。あせる～



【滋賀県／Fritzさん】『マリオカート』のニューマシン（大きすぎてクラス違い）



樽神輿（たるみこし）酒樽を神輿に仕立てたもの。お神酒を神に捧げたもので、今は主に子供が担ぐ。（大辞林より）

Nintendo Topics ニンドリくんのア・ラ・カルト

フルタ製菓から2月3日(月)に発売された「チョコエッグ(ピクミン)」。大人気であっという間に完売だったんだけど、再販日が10月27日(月)に決まったよ。前回買えなかった人は今度こそゲットしようなー。



ニンドリくん

NEWS Joy-Con 2をキズや汚れから守ります アイレックスから3種類のカバーが発売

大阪に本社を構える周辺機器メーカーのアイレックスから、Nintendo Switch 2 のJoy-Con 2向けの新商品として、3種類のカバーが発売されました。TPUカバー、ハードカバー、シリコンカバーの3種類あり、いずれも装着したままSwitch 2 本体に装着したり、ドックの充電が可能です。これからずっと愛用していくJoy-Con 2をキズやホコリから守ってくれるので、自分好みの素材を使ったカバーをセレクトしてみてください。

読者プレゼントもありますので、P93もあわせてチェックしてね。

Joy-Con 2 用TPUカバー for Nintendo Switch 2(CLEAR) 1518円(込)





⬅⬆耐久性・衝撃吸収に優れるTPU製。柔軟性があって伸びるので装着も簡単

Joy-Con 2 用ハードカバー for Nintendo Switch 2(CLEAR) 1518円(込)





⬅⬆こちらはポリカーボネート素材のカバー。強度に優れているのが特徴です

Joy-Con 2 用シリコンカバー for Nintendo Switch 2(RED/BLACK) 各1518円(込)







⬅⬆ホコリが付着しにくいサラサラ質感のシリコン素材を採用したカバー。裏側にはほどよい凸凹があるのでグリップ感が向上しますよ

NEWS 『MOTHER』『MOTHER2』ファン必見! イベント「MOTHERのかたち。」開催中

ほぼ日が渋谷PARCO8階で運営するスペース「ほぼ日曜日」にて、『MOTHER』と『MOTHER2』の説明書などに使われた公式の粘土フィギュア180体を一挙展示するイベント「MOTHERのかたち。」が7月25日(金)から9月8日(月)まで開催されます。入場料は1800円(込)、小学生以下は無料です。イベント開催にあわせて、今回も新グッズがたくさん発売。下記の以外にも「MOTHER2のロゴフィギュア」や「どせいさんのパタパタ時計」など、多数販売されます。遠方で行けない人は、ほぼ日公式通販サイトでも購入可能です。

MOTHERアクスタキーチェーン コンプリートセット 2万3870円(込) 単品 770円(込)



⬅アクスタは31種。全部ほしい人向けのコンプリートセットもあります

MOTHERのかたち。Tシャツ 5500円(込)



⬅『MOTHER2』のネスやポーラたちが描かれたTシャツ。ええ感じです



⬅初日から3日間は事前予約制で、一部を除き撮影NG。世界でひとつずつしかない貴重な公式粘土フィギュアの実物を、ぜひ会場で見てみてください

配信 Switch 2のゲームキューブラインナップに『スーパーマリオストライカーズ』追加!

「Nintendo Switch Online + 追加パック」加入者がNintendo Switch 2 限定で遊べる『ニンテンドー ゲームキューブ Nintendo Classics』に、最初の追加タイトルとして2006年に任天堂が発売した『スーパーマリオストライカーズ』が7月3日(木)に登場。Switch 2 ではフレンドといっしょにオンラインで遊ぶことも可能ですので、友達を誘って対戦も楽しんでみてください。





⬅マリオたちによるなんでもありのサッカーゲームの第1作目。Switchでは3作目の『マリオストライカーズ バトルリーグ』が発売中ですが、本作がそのシリーズの原点

グッズ 「スーパーマリオ ALL STAR COLLECTION」マリオとヨッシーのLLサイズなどが9月発売

「スーパーマリオ」のぬいぐるみを多く扱う三英貿易から、LLサイズのマリオとヨッシーのぬいぐるみ、Mサイズのキノピオのぬいぐるみが9月上旬に発売されます。大きいサイズがほしかった人はこの機会にぜひ入手を!

キノピオ(M) 3300円(込)



⬈キノピオも同時期に発売。サイズはM(高さ約23.5cm)です

高さ約60cm(座り)



⬅LLサイズのマリオは存在感がすごく、ずっしりとした重みも感じられます

マリオ(LL) 2万2000円(込)

高さ約60cm



⬉かわいいヨッシーもLLサイズで登場。ヨッシー好きさんにオススメのぬいぐるみです

ヨッシー(LL) 2万2000円(込)

グッズ 『スプラトゥーン3』のギアパワーがカプセルトイに

Nintendo TOKYO/OSAKA/KYOTOにて、『スプラトゥーン3』のカプセルトイ「ピンバッジ ギアパワーのかけら Splatoon 3」が発売中です。1回600円。マイニンテンドーストアでは販売されないので、お店に行ってゲットしてくださいね。





⬆↗ゲームでもおなじみのギアパワー。ピンバッジなので、いろんなところに3個付けたくなっちゃう。ちなみにカプセルは紫色ですよ

グッズ 『ゼルダの伝説 BotW』のマスコットガシャポン再販

『ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド』の関連グッズとして、バンダイが2017年に発売したガシャポン「ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド マスコット」が2025年7月より再販されました。ラインナップは「リンクA」「リンクB」「回生のマスターソード」「シルエット」「Zアイコン」の5種類です。当時ゲットできなかった人はこの機会にどうぞ！



NEWS 「星のカービィ」デザインのコントローラー&ヘッドセット

アメリカのゲーミングアクセサリーブランド「PowerA」から、『星のカービィ』のデザインをあしらった有線ヘッドセットが7月4日（金）に5500円（込）で発売されました。8月8日（金）にはカービィがいっぱい描かれたワイヤレスコントローラーも発売。こちらの価格は7900円（込）です。



⬆取扱店舗はAmazon、ヨドバシカメラ、ビックカメラなどです

グッズ 「星のカービィ」×ハインツ コラボケチャップが再び登場

ハインツ日本より、創業150年以上の歴史を誇るブランド「ハインツ」のトマトケチャップと「星のカービィ」が2回目のコラボレーション。今回は「ハインツ トマトケチャップ 逆さボトル」という商品のラベルに、カービィが描かれています。全部で3種類あり、全国のスーパーやドラッグストアなどで現在発売中で、価格は383円（込）です。



⬅カービィも大好きなトマト。ハインツのケチャップをいろんな料理に使ってみてね

NEWS 『大逆転裁判』シリーズ10周年 描きおろしアート&グッズ発売

カプコンから2015年7月9日に発売されたニンテンドー3DSソフト『大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒險-』。10周年を記念して、キャラクターデザイン／アートディレクションを担当した塗和也さんが描きおろしたイラストを使ったアクリルスタンド、クリアファイルセット、スタンド付きイラストカードセットなどがイーカプコンにて発売中です。



https://www.e-capcom.com/sp/daigyakuten10th/

NEWS 『聖剣伝説 Legend of Mana』メモリアルパッケージ受注販売

スクウェア・エニックスから2021年6月24日に発売されたNintendo Switchダウンロードソフト『聖剣伝説 Legend of Mana』。そのパッケージ版が、スクウェア・エニックス e-STOREで再販されることになりました。価格は3520円（込）。



➡『聖剣伝説』シリーズ4作目となるソフト



⬆当時限定版に同梱されていたパッケージ版と同じものが再販されます

渋谷PARCO6階がアツイ！ セガ国内初の旗艦店「SEGA STORE TOKYO」7月18日オープン!!

『ソニック』『ぷよぷよ』『龍が如く』『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』『ペルソナ』など、セガとアトラスを代表するゲームキャラクターのいろんなグッズを取りそろえた「SEGA STORE TOKYO」が渋谷PARCO6階にオープンしました。ここでしか買えないグッズがたくさんあるので、渋谷に行く際はぜひ寄ってみてくださいね。各種グッズは「セガストア オンライン」でも扱われるとのことです。



⬅店舗面積は34.1坪。渋谷PARCO6階にまたひとつゲームグッズ専門ショップが増えます！

SEGA STORE TOKYO >> https://www.sega.jp/segastore/tokyo/



あなたの運気を上げる、ラッキーゲームへと導きます

アンジェロ飛鳥のラッキーゲーム星占い

今月のひとこと

不吉な予言の類を真に受ける必要はないですが、"人々の不安のあらわれ"としては有意だと思います。占い師がいうことでもない気はしますが。

1st おひつじ座（3/21～4/19生）



新しいことへ積極的に取り組むべし。既存の知識や技術と合わさって自身をアップデート
★スーパー マリオパーティ ジャンボリー

2nd かに座（6/22～7/22生）
別の選択肢はないかギリギリまで検討を
★伊達鍵は眠らない - From AI:ソムニウムファイル

3rd おうし座（4/20～5/20生）
万事好調。出し惜しみはせずに全力で
★鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2

4th さそり座（10/24～11/22生）
交流範囲を広げ未知の価値観を知るべし
★スーパーマリオ 3Dワールド + フューリーワールド

5th しし座（7/23～8/22生）
気分転換に知らない道を歩くと吉
★トニー・ホーク プロ・スケーター 3+4

6th おとめ座（8/23～9/22生）
現状は地道に鍛錬を。将来の伸びに期待
★ARMS

7th ふたご座（5/21～6/21生）
行き詰まったら初心に返って学び直し
★Poly Bridge 3

8th うお座（2/19～3/20生）
準備を着実に。結果は勝手についてくる
★パタポン1+2 リプレイ

9th みずがめ座（1/20～2/18生）
諦めずに積み重ねることが成功の早道
★アーケードアーカイブス エアーコンバット22

10th てんびん座（9/23～10/23生）
自分にとってなにが大切かを見極めよ
★ゼルダの伝説 夢をみる島

11th やぎ座（12/22～1/19生）
当たり前すぎて忘れがちなものこそ重要
★ホロの花札

12th いて座（11/23～12/21生）



なにもかも疑ってかかるとなにもできなくなる。リスクとリターンを計算したうえでの決断は必要
★Shadow Labyrinth

ラッキーゲーム ★＝Switch ★＝その他ハード



気になる最新データをニンドリ流に味付け! ランキング研究所

猛暑超えて酷暑。溶けかけてます。ピーチ姫みたいな日傘に憧れてたけど、似合うかとか気にせず使うべきだなって思いました（担当R子）

任天堂ハードソフト売り上げTOP20

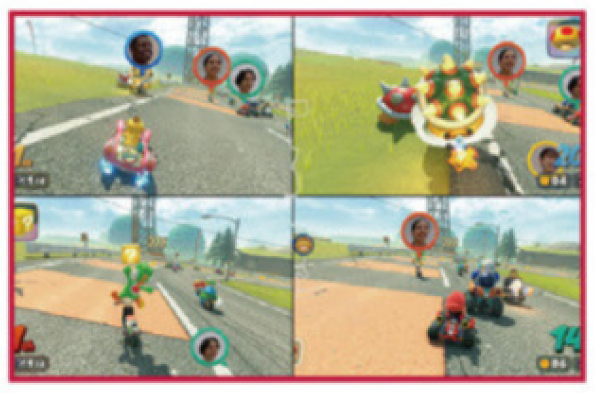
6月2日〜6月29日集計

（メディアクリエイト調べ）

1 NS2 初 マリオカート ワールド（同梱版含む）

74万2923本（累計 74万2923本）

任天堂　レース　6月5日　9980円(込)

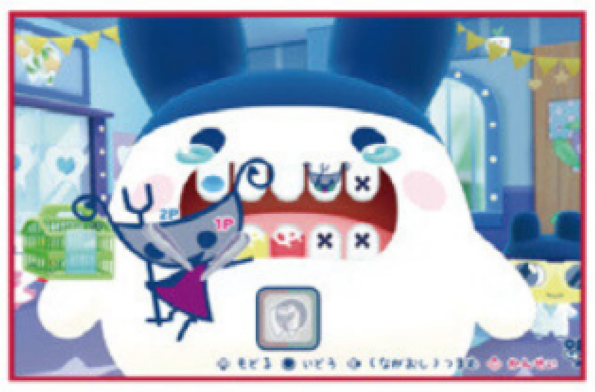


Wii U『マリオカート8』から考えると、実に11年ぶりとなる完全新作。初月74万本と非常に好調です！本体購入者の9割が購入している計算ですね。

2 NS 初 たまごっちのプチプチおみせっち おまちど〜さま!

12万1767本（累計 12万1767本）

バンダイナムコエンターテインメント　パーティ・バラエティ　6月26日　5940円(込)



たまごっち星でおみせやさんをお手伝い！ファンの多い『おみせっち』シリーズ最新作です。おみせが3つ追加されるSwitch 2 Editionも6位と好調。

3 NS 初 龍の国 ルーンファクトリー

6万1874本（累計 6万1874本）

マーベラス　アクションアドベンチャー　6月5日　7678円(込)



和風の世界観となった『ルーンファクトリー』最新作。冒険、生活、そして恋愛の楽しさはそのままに、舞を使って作物を育てたり、戦ったりといった要素も。

4 NS ↓1 ファンタジーライフi グルグルの竜と時をぬすむ少女

6万163本（累計 18万3677本）

レベルファイブ　RPG　5月22日　7678円(込)

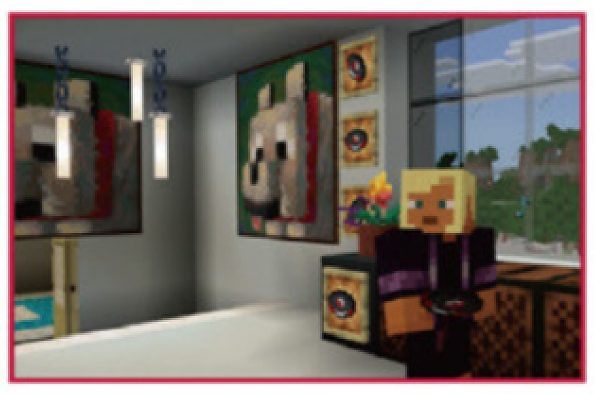


新作ラッシュに押されましたが、まだまだ売れてます。無料DLCの発表も（詳しくはP62を見てね）。R子が最初にマスターになったライフは釣り人でした。

5 NS ↓2 Minecraft（同梱版含む）

3万3660本（累計 408万1332本）

マイクロソフト　アクションアドベンチャー　18年6月21日　3960円(込)



最新アップデートで、映画版でスティーブの相棒となったオオカミのデニスが巨大な絵画になりました。さらにCMソングもレコードとして再生可能に！

6	NS2	初	たまごっちのプチプチおみせっち おまちど〜さま! Nintendo Switch 2 Edition	2万9850本	(累計 2万9850本)	バンダイナムコエンターテインメント	パーティ・バラエティ	6月26日	6930円(込)
7	NS	↓3	スーパー マリオパーティ ジャンボリー	2万8829本	(累計 154万4133本)	任天堂	パーティ・バラエティ	24年10月17日	7128円(込)
8	NS2	初	龍の国 ルーンファクトリー Nintendo Switch 2 Edition	2万3564本	(累計 2万3564本)	マーベラス	アクションアドベンチャー	6月5日	8678円(込)
9	NS	↓6	マリオカート8 デラックス（追加パス同梱版含む）	2万2741本	(累計 667万3946本)	任天堂	レース	17年4月28日	6578円(込)
10	NS	↓7	あつまれ どうぶつの森（同梱版含む）	2万1078本	(累計 847万6916本)	任天堂	コミュニケーション	20年3月20日	6578円(込)
11	NS	初	RAIDOU Remastered: 超力兵団奇譚	2万1039本	(累計 2万1039本)	アトラス	RPG	6月19日	6578円(込)
12	NS	初	ToHeart（限定版含む）	1万8145本	(累計 1万8145本)	アクアプラス	アドベンチャー	6月26日	4378円(込)
13	NS2	初	龍が如く0 誓いの場所 Director's Cut	1万7978本	(累計 1万7978本)	セガ	アドベンチャー	6月5日	5940円(込)
14	NS2	初	ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド Nintendo Switch 2 Edition	1万7704本	(累計 1万7704本)	任天堂	アクションアドベンチャー	6月5日	8678円(込)
15	NS	初	夏目友人帳 〜葉月の記〜（限定版含む）	1万7453本	(累計 1万7453本)	ブシロード	アドベンチャー	6月5日	7480円(込)
16	NS2	初	ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キングダム Nintendo Switch 2 Edition	1万4875本	(累計 1万4875本)	任天堂	アクションアドベンチャー	6月5日	8920円(込)
17	NS	↓8	ポケットモンスター スカーレット・バイオレット（「ゼロの秘宝」同梱版含む）	1万2740本	(累計 474万5216本)	ポケモン	RPG	22年11月18日	各6578円(込)
18	NS2	初	ブレイブリーデフォルト フライングフェアリー HDリマスター	1万1173本	(累計 1万1173本)	スクウェア・エニックス	RPG	6月5日	4950円(込)
19	NS	初	悪魔城ドラキュラ アニバーサリーコレクション（限定版含む）	1万858本	(累計 1万858本)	SUPERDELUXE GAMES	アクション	6月26日	4980円(込)
20	NS	↓14	Nintendo Switch Sports（同梱版含む）	1万795本	(累計 175万4171本)	任天堂	スポーツ	22年4月29日	5478円(込)

Nintendo Switch 2 が来た!

ついにランキングにもNintendo Switch 2 が登場！専用ソフト、そして追加要素や画質が向上したSwitch 2 Editionが多数ランクインしています。首位はもちろんローンチタイトルの『マリオカート ワールド』。全32コースが地続きになっていて、フリーランモードではコースの中から外まで、世界中を自由に走り回れます。同梱版なら別々に買うより約4500円もお得ということで、今後もさらに伸びていくことが確約されていますね。

8月号 読者アンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト支持率 TOP 15

※NSはNintendo Switch、NS2はNintendo Switch 2 の略称です

順位	機種	前回	タイトル	支持率	メーカー	発売日	ジャンル	価格
1	NS2	→1	カービィのエアライダー	25.4%	任天堂	2025年	レース	価格未定
2	NS	↑3	Pokémon LEGENDS Z-A	21.9%	ポケモン	10月16日	アクションRPG	7128円(込)
3	NS2	↑7	Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition	18.4%	ポケモン	10月16日	アクションRPG	8128円(込)
4	NS2	→4	星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition + スターリーワールド	15.8%	任天堂	8月28日	アクション	8578円(込)
5	NS2	↑6	ゼルダ無双 封印戦記	12.3%	コーエーテクモゲームス	2025年冬	アクション	価格未定
6	NS2	初	ドラゴンクエストI&II	10.5%	スクウェア・エニックス	10月30日	RPG	7678円(込)
7	NS	↓5	トモダチコレクション わくわく生活	9.6%	任天堂	2026年	コミュニケーション	価格未定
8	NS	↑9	ドラゴンクエストI&II	7.9%	スクウェア・エニックス	10月30日	RPG	7678円(込)
9	NS	↓8	リズム天国 ミラクルスターズ	5.4%	任天堂	2026年	音楽	価格未定
10	NS	→10	牧場物語 Let's!風のグランドバザール	5.3%	マーベラス	8月28日	シミュレーション	7700円(込)
11	NS	↑圏外	レイトン教授と蒸気の新世界	5.2%	レベルファイブ	2025年	アドベンチャー	価格未定
12	NS2 DL	↑圏外	イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード Nintendo Switch 2 Edition	4.6%	レベルファイブ	8月22日	RPG	9210円(込)
13	NS2	初	ファイナルファンタジータクティクス・イヴァリース クロニクルズ Nintendo Switch 2 Edition	4.5%	スクウェア・エニックス	9月30日	シミュレーションRPG	6800円(込)
14	NS2	↑圏外	メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition	4.4%	任天堂	2025年	アクション	価格未定
15	NS	↑圏外	グラディウス オリジン コレクション	4.3%	KONAMI	8月7日	シューティング	6380円(込)

PICK UP TITLE

4 NS2 →4 星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition + スターリーワールド



任天堂 アクション
8月28日 8578円(込)
15.8%

146万本を売り上げている『星のカービィ ディスカバリー』のSwitch 2 Editionです。画質の向上だけではなく、新たなストーリー「スターリーワールド」やほおばりヘンケイも追加！

6 NS2 初 ドラゴンクエストI&II



スクウェア・エニックス RPG
10月30日 7678円(込)
10.5%

発売日が決定。Nintendo Swtich 2 版も発表されました。メディア向けに行われた先行体験会では、「とくぎ」というメニューが見つかったりと、新要素も多数の模様。待ちきれませんね。

15 NS ↑圏外 グラディウス オリジン コレクション



KONAMI シューティング
8月7日 6380円(込)
4.3%

横スクロールシューティングの大傑作シリーズ『グラディウス』の7タイトルを収録。中でも36年前に展示会向けとして試作された『グラディウスIII AMショーバージョン』は、初の移植となります！

「とりあえずのSwitch版」も手かな？

Nintendo Switch 2 のタイトルが過半数を占めました。そのうち5本は『Nintendo Switch 2 Edition』となっています。Switch 2 本体が手に入っていない人もたくさんいると思いますが、我慢せずにSwitch版で楽しんで、あとでアップグレードパスを使うという方法も選べるのがうれしいですね。



⬆解像度の向上、追加ステージなど、アップグレードの内容はさまざま！

任天堂ハード別売り上げ台数

Nintendo Swtich 2 の集計が始まりました。初月から100万台に届きそうな勢い。ご存じの通りの人気ぶりなので、供給が安定してからの伸びにも期待できますね。

	6/2～6/8	6/9～6/15	6/16～6/22	6/23～6/29	期間計	累計販売台数
Nintendo Switch	4235台	3619台	3279台	4138台	1万5271台	1993万3404台
Nintendo Switch Lite	8135台	5023台	5053台	6145台	2万4356台	682万9663台
Nintendo Switch 有機ELモデル	9091台	5396台	4959台	6263台	2万5709台	926万4559台
Nintendo Switch 2	47万9285台	12万5997台	11万7039台	8万9586台	81万1907台	81万1907台

（メディアクリエイト調べ） ※現在生産・販売されている任天堂ハードに限ります

毎月21日発売!
Nintendo ニンドリ DREAM
Licensed by NINTENDO
9月号

読者アンケート



アンケートハガキで応募しよう

切手不要で送れる、アンケートハガキ。アンケートに答えてくださった方の中から、抽選でプレゼントをお送りしています。また、フリースペースを投稿に使ったり、本誌へのご意見等をお寄せください！

※アンケートの回答は記事に使用させていただく場合があります。
※ご記載頂いたお客様の個人情報はお申し込みの商品やプレゼント発送に利用します。また、個人を識別できない形で統計処理した上で、当社の今後の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

巻末の専用ハガキにアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不要です。プレゼント応募の締め切りは2025年8月21日(木)（消印有効）。アンケートをお送りいただいた方の中から抽選で読者プレゼントを贈らせていただきます。当選者は次々号、2025年9月20日発売予定の本誌2025年11月号で発表します。

1 あなたの学校（職業）は次のどれですか？
1.小学校　2.中学校　3.高等学校　4.大学　5.専門学校
6.社会人　7.未就学児　8.主婦・主夫　9.その他

2 あなたの年齢を数字で書いてください。また、投稿などを誌面で掲載する場合に、年齢を載せてもいい方はOKに○を、掲載してほしくない方はNGに○をつけてください。

3 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女　3.その他・回答しない

4 あなたが今号の本誌を購入しようと思った動機はなんですか？　次の中から当てはまるものを選んで番号を書いてください。[2.]を選んだ方は、右にある記事一覧から、その記事の番号をひとつ選んで書いてください。
1.いつも買っているから
2.特に読みたい記事、ほしい付録があったから
3.なんとなく、特に理由はない

5 このニンドリをどのように購入しましたか？　次の中からひとつ選んで番号を書いてください。
1.自分で書店や量販店などで購入した
2.自分でAmazonなどのネット経由で購入した
3.親や兄弟、知人などに、書店や量販店で買ってきてもらった
4.親や兄弟、知人などに、Amazonなどのネット経由で買ってもらった
5.定期購読している　6.わからない、その他

6 本誌以外によく読む雑誌をすべて選んで番号を書いてください。
01.電撃Nintendo　02.週刊ファミ通　03.Vジャンプ
04.アニメージュ　05.アニメディア　06.Newtype
07.PASH!　08.コロコロコミック　09.週刊少年ジャンプ
10.週刊少年サンデー　11.週刊少年マガジン　12.ほかには読まない

7 あなたが持っているハードをすべて選んで番号を書いてください。
1.Nintendo Switch 2　2.Nintendo Switch
3.Nintendo Switch Lite　4.Nintendo Switch(有機ELモデル)
5.PS4／PS4Pro　6.PS5／PS5Pro
7.XBOX SERIES X／XBOX SERIES S
8.スマートフォン・タブレット

8 今後発売予定のゲーム等の中で期待しているものを3つまで選んでください。番号はP94「ソフト発売スケジュール」の各ソフトの左側にあります。
※同じ番号は複数記入しないでください

9 あなたはNintendo Switch 2 もしくはNintendo Switchをインターネットに接続していますか？　次の中から当てはまるものをひとつ選んで番号を書いてください。
1.自宅で接続している　2.外出先で接続している
3.接続していない

10 今号でおもしろかった記事を、右にある記事一覧の中から3つ選んで番号を書いてください。特にない場合は空欄でかまいません。

11 今号でおもしろくなかった、興味がない記事を、右にある記事一覧の中から3つまで選んで番号を書いてください。特にない場合は空欄でかまいません。

12 任天堂ハードに登場した、または今後登場する予定のキャラクターであなたの好きなキャラ(と登場作品名)を3人まで記入してください。

13 P57のキャラクターダービーDXを読み、募集テーマ「『マリオカート ワールド』参戦キャラ de 人気投票!」にお答えください。

14 記事の感想や各コーナーへの投稿をご自由にお書きください。

・投稿が掲載された際に記載する、お住いの都道府県とペンネーム(もしくは本名、イニシャルなど)を記入してください。
※日本国外にお住いの方は国名をお書きください。
※空欄の場合には、掲載できないか掲載時に「???」となります。
・投稿のWEBでの紹介(ニンドリ公式ホームページ、X(Twitter)、動画配信など)について、可能な場合はOK、掲載してほしくない場合はNGに○をつけてください。
・ふたつ以上のコーナーへ投稿する方は、フリースペースを線などで区切ってそれぞれのコーナーへの投稿に使用してください。

ハガキの表面

アンケートにご回答の際、プレゼントを希望する方はお名前、ご住所、お電話番号をお書きください。
「希望のプレゼント」欄は、P93からひとつ選んで番号を書き、当選者発表時のお名前について「本名／裏面のペンネーム」のどちらか希望するほうに○をつけてください。ペンネームでの掲載を希望する場合は、裏面14のペンネーム欄に記入をお願いします。

表の質問

A 『スーパーマリオブラザーズ』をクリアしたことがありますか？　当てはまるものに○をつけてください。
B 初めて『スーパーマリオブラザーズ』を遊んだゲーム機はなんですか？
C 『スーパーマリオブラザーズ』の思い出があれば、自由記述欄にお書きください。裏面14を使用してもかまいません。

WEBでも読者アンケートを受付中!

NDWサイトでWEBアンケートの回答を受付中です！ 読者プレゼントもハガキと合わせて2口分の応募が可能です。詳しくはニンドリ公式XとWEBサイトをチェックしてみてくださいね。

ニンドリX:@nindori
NDWサイトURL：https://www.ndw.jp/nd2509-376/

ハガキのお便りコーナー

エアコンがやんわり効いた中、寝転んでゲームをすると…最高ですぞ～

●Nintendo Switch 2 に当選して『マリオカート ワールド』に激ハマり。前号の記事にあったチャージジャンプを出すのがむずかしい…！（長野県／けんじ さん）＞当選おめでとう！ ぜひショートカットのあるルートをやりこんで、爆速で走れるようになってほしいな。目指せ、マリオ界の走り屋！●『ファンタジーライフ i　グルグルの竜と時をぬすむ少女』にちょうどハマっています。いろんな役職が気になって、プレイするほどやりたいことが増えていく！（東京都／ビビリすぎ さん）＞大流行りの『ファンタジーライフ i』。編集部でも話題に上がっていますよ～。あとなんか『ゼルダ』っぽいシーンもあるしね（笑）。──などなど話題のSwitch 2 のタイトルのお便りがたくさんでした。みんながハマっているゲーム、どしどし教えてね。(アンケート担当 てんこ)

7月号プレゼント当選者（敬称略）

1 USBカメラ パックンフラワー for Nintendo Switch 2
東京都／びびて　香川県／Y

2 Nintendo Switch 2 専用スマートポーチEVA
東京都／いくら　長野県／とりばのいど

3 Nintendo Switch 2 専用スマートポーチPU
埼玉県／マサ　鹿児島県／あめんぼ

4 Nintendo Switch 2 用 カードケース カードポケット24
神奈川県／wiht　三重県／白夢ハル
徳島県／うどーん　熊本県／モニア

5 アクティブボディバッグ for Nintendo Switch 2
愛知県／長い川　鹿児島県／松久ホウブン

6 クイックポーチ for Nintendo Switch 2
愛知県／ビギン　和歌山県／魚武

7 カードパレット 8 for Nintendo Switch 2
栃木県／しゅう　山口県／組長
鹿児島県／び～だもん

8 Joy-Con 2 TPUカバー for Nintendo Switch 2
千葉県／丸林愛　静岡県／心の器

9 カードパレット 16 for Nintendo Switch 2
宮城県／ムック　千葉県／杉浦涼
大阪府／アヤタカ

10 Nintendo Switch『どこかで見た"あのゲーム"たちをもっと激しく作ってみたけれど、棒人間には限界があった件。』DLコード
埼玉県／オガチャン　愛知県／C.K.

11 『くるくる回そう!方向幕コレクション for Nintendo Switch™ -阪神電気鉄道編- 鉄道方向幕シミュレーター』DLコード&ノベルティセット
東京都／ケート　神奈川県／Nマニア
兵庫県／メモリー.メモリー.



Nintendo DREAM 9月号 読者プレゼント

アンケートハガキ（切手不要）で応募してね

編集部員が取材などでゲットしたゲームソフトや色紙、レアものなどをプレゼント。付属のアンケートハガキで、アンケートにご回答のうえご応募ください！

プレゼントの応募締め切り：8月21日（木）（消印有効）

1 Nintendo Switch 2 ソフト『ぷよぷよ™テトリス®2S』 2名

「ぷよぷよ™」と「テトリス®」の二大パズルがめいっぱい楽しめちゃう『ぷよぷよ™テトリス®2S』。遊べるルールはなんと12種類！ ひとりでも大人数のオンラインプレイも遊べるので、大連鎖でフィーバーしよう。P48のインタビューも見てね〜。（提供：SEGA）







⬆⬈新モード「いっしょにぷよテト」に加えて「アドベンチャー」でストーリーも進められます

7 Nintendo Switch ソフト『コットンリブート ハイテンション！』 2名

『コットンリブート ハイテンション！』は、ド派手な演出が超爽快のSTGです（P42）。コットンたちの世界に「いっくぽ〜ん！」してみませんか？





8 Nintendo Switch ソフト『コットンリブート ハイテンション！』限定版



こちらは冊子、サウンドトラックCD、インストカード、湯のみ、宝箱風オリジナルBOXが付属した豪華な限定版となっています。コットンのことがより深くわかっちゃうかも！

（提供：BEEP） 2名

2 Nintendo Switch DLコード『ホロライブお宝マウンテン てんこ盛りVer』 2名

ホロライブメンバーが3Dのパズルゲームに変身（P54）！ 大きなお宝を作ったり、連鎖でスコアアップしたり。シンプルながら侮れない中毒性です。4人の実況キャラクターやタレントの楽曲もアリ！（提供：ビサイド）



9 Nintendo Switch DLコード せをはやみさんセット

P46で編集部員が遊んだ「爆食いアドベンチャーゲーム『MOTTAINAI GHOST』に加えて、市松人形となって日本家屋を探索する、せをはやみさんの前作「Ichima-san（いちまさん）」の2作をセットでプレゼント！

（提供：woof・わくわくゲームズ） 2名





Joy-Con™ 2 用カバー 4種

『Nintendo Switch 2』の『Joy-Con™ 2』を守ってくれるカバーが登場（P88）。クリアなハード素材、弾力があるTPU素材、2色展開のシリコン素材の中から、好きなものをお選びください！（提供：アイレックス）

各2名

3 Joy-Con™ 2 用ハードカバー for Nintendo Switch 2 /CLEAR



4 Joy-Con™ 2 用TPUカバー for Nintendo Switch 2 /CLEAR



5 Joy-Con™ 2 用シリコンカバー for Nintendo Switch 2 /BLACK



6 Joy-Con™ 2 用シリコンカバー for Nintendo Switch 2 /RED



PowerA Nintendo Switch用 ワイヤレスコントローラー＆有線ヘッドセット 各1名

アメリカのゲーミングアクセサリーブランド「PowerA」から、カラフルな「星のカービィ」デザインのラインナップがやってきました（P89）。カービィといっしょだと、いつものゲームタイムがもっと楽しくなっちゃう！（提供：アコ・ブランズ・ジャパン）

10 PowerA エンハンスド・ワイヤレスコントローラー for Nintendo Switch – 星のカービィ プププ大集合！



11 PowerA 有線ヘッドセット for Nintendo Switch – 星のカービィ フェイス



「ほおばり」と「すいこみ」がデザイン！

新作ソフト+α発売スケジュール

※左側の通し番号はP92の読者アンケート用の数字です。※新規タイトルは赤色、発売日などに変更があったタイトルは緑色になっています。※PKはパッケージ、DLはダウンロード販売を示します（価格はすべて税込です）。

Nintendo Switch 2

No.	タイトル	メーカー・価格
	2025年7月発売予定	
	7月23日	
1	『WWE 2K25』	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン 通常版 DL 8800円、デッドマン エディション DL 1万4080円、ブラッドライン エディション DL 1万8300円
	7月24日	
2	スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition + ジャンボリーTV	任天堂 PK 9128円 DL 9100円
	7月25日	
3	伊達鍵は眠らない - From AI:ソムニウムファイル	スパイク・チュンソフト PK&DL 5478円
4	WILD HEARTS S	コーエーテクモゲームス PK&DL 5980円
	7月31日	
5	イースX -Proud NORDICS-	日本ファルコム PK&DL 8580円
	2025年8月発売予定	
	8月7日	
6	ファンタジーライフｉ グルグルの竜と時をぬすむ少女 Nintendo Switch 2 Edition	レベルファイブ PK 7978円
	8月14日	
7	Drag x Drive	任天堂 DL 1980円
	8月15日	
8	EA SPORTS™ Madden NFL 26	エレクトロニック・アーツ DL 9800円
	8月22日	
9	イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード Nintendo Switch 2 Edition	レベルファイブ DL 9210円
	8月28日	
10	牧場物語 Let's! 風のグランドバザール Nintendo Switch 2 Edition	マーベラス PK&DL 7700円
11	星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition + スターリーワールド	任天堂 PK 8578円 DL 8500円
	2025年9月発売予定	
	9月4日	
12	スター・ウォーズ 無法者たち	ユービーアイソフト 価格未定
	9月5日	
13	DAEMON X MACHINA TITANIC SCION	マーベラス PK&DL 8800円、デジタルデラックスエディション DL 1万2000円、プレミアムデジタルデラックスエディション DL 1万4000円
	9月30日	
14	ファイナルファンタジータクティクス - イヴァリース クロニクルズ Nintendo Switch 2 Edition	スクウェア・エニックス デラックスエディション PK&DL 6800円、通常版 DL 5800円
	2025年10月発売予定	
	10月10日	
15	リトルナイトメア Enhanced Edition	バンダイナムコエンターテインメント DL 価格未定
16	リトルナイトメア3	バンダイナムコエンターテインメント PK&DL 4950円、超特装版（※） PK 1万1330円、デジタルデラックスエディション DL 6490円
	10月16日	
17	Pokémon LEGENDS Z-A Nintendo Switch 2 Edition	ポケモン PK 8128円 DL 8100円
	10月23日	
18	ゼンシンマシンガール	ディースリー・パブリッシャー PK&DL 6980円、デラックスエディション DL 9460円
	10月30日	
19	ドラゴンクエストI&II	スクウェア・エニックス PK&DL 7678円、勇者ロトの子孫セット（※） PK 1万1980円、キャラクターコンプリートセット（※） PK 1万4980円
	2025年夏発売予定	
20	オバケイドロ2	フリースタイル PK&DL 価格未定
21	Dear me,I was…	アークシステムワークス DL 価格未定
	2025年冬発売予定	
22	ゼルダ無双 封印戦記	コーエーテクモゲームス PK&DL 価格未定
23	FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE	スクウェア・エニックス 価格未定
24	MARVEL Cosmic Invasion	DotEmu DL 価格未定
	2025年発売予定	
25	ELDEN RING Tarnished Edition	フロム・ソフトウェア 価格未定
26	カービィのエアライダー	任天堂 価格未定
27	ツーポイントミュージアム	セガ 価格未定
28	ボーダーランズ4	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン 価格未定
29	Hollow Knight: Silksong	Team Cherry DL 価格未定
30	メトロイドプライム4 ビヨンド Nintendo Switch 2 Edition	任天堂 価格未定
31	REANIMAL	THQ Nordic 価格未定
32	レイトン教授と蒸気の新世界 Nintendo Switch 2 Edition	レベルファイブ 価格未定
	2026年発売予定	
33	Enter the Gungeon 2（エンター・ザ・ガンジョン2）	Devolver Digital 価格未定
34	The Duskbloods	フロム・ソフトウェア 価格未定
	発売日未定	
35	EA SPORTS FC	エレクトロニック・アーツ 価格未定
36	Witchbrook	Chucklefish 価格未定
37	NBA 2K	テイクツー・インタラクティブ・ジャパン 価格未定
38	スプラトゥーン レイダース	任天堂 価格未定
39	ソニックレーシング クロスワールド	セガ PK&DL 7990円、デジタルデラックスエディション DL 8990円
40	Virtua Fighter 5 R.E.V.O.	セガ 価格未定
41	Hades II	Supergiant Games DL 価格未定
42	PICO PARK2 + MOUSE STAGE	TECOPARK 価格未定
43	ヒューマンフォールフラット2	Devolver Digital 価格未定
44	Project 007	IO Interactive 価格未定

Nintendo Switch

No.	タイトル	メーカー・価格
	2025年7月発売予定	
	7月22日	
45	Monument Valley 3	ustwo games PK 3080円
	7月24日	
46	蒼き雷霆 ガンヴォルト トライアングル エディション	インティ・クリエイツ PK&DL 5280円、10周年記念コンプリートBOX PK 1万6280円
47	青鬼 COLLECTOR'S EDITION	LUCAS GAMES PK 3960円
48	Akupara Action Pack	SOFT SOURCE PK 4950円
49	アルカナ・ファミリア Rinato	dramatic create PK&DL 7480円、限定版 PK 1万780円
50	泡沫のユークロニア -trail-	ブロッコリー PK&DL 8580円、限定 幻燈エディション PK 1万2100円
51	Alien Breakout	eastasiasoft DL 600円
52	韓国ドローン飛行ツアー義王市	14次元 DL 100円
53	Secret Paws - Cozy Offices	eastasiasoft DL 600円
54	ゼロサムハート	Cyberisle DL 990円
55	作って！チョコバナナ	SAT-BOX DL 700円
56	DORONKO WANKO	Phoenixx DL 500円
57	ノアのジレンマ	Guanpeng Chen DL 1200円
58	ピクセルぬりえ～コレクション6～	ToastieLabs DL 995円
59	メモリーズオフ ファンディスク ヒストリア	MAGES. PK&DL 7480円
60	Universe For Sale	SOFT SOURCE PK 4950円
61	ロコモト　Locomoto	THQ Nordic ジャパン PK&DL 4400円
	7月25日	
62	伊達鍵は眠らない - From AI:ソムニウムファイル	スパイク・チュンソフト PK&DL 5478円
	7月29日	
63	Day of the Shell	Entalto Studios DL 1700円
	7月31日	
64	ION Shift アイ・オー・エン・シフト	Flynns Arcade DL 859円
65	韓国ドローン飛行ツアー漢江公園	14次元 DL 100円
66	Castlevania Advance Collection	SUPERDELUXE GAMES PK 4980円、DELUXE EDITION PK 8980円
67	きらめきナースダイアリー　みんなをたすける天使のおしごと	日本コロムビア PK&DL 5280円
68	鋼鉄帝国-STEEL EMPIRE-クロニクル	メビウス PK 7678円
68	鋼鉄帝国HD	メビウス DL 2980円
68	鋼鉄帝国クラシック	メビウス DL 2980円
69	コットンリブート ハイテンション！	BEEP PK&DL 6380円、限定版 PK 1万780円
70	サキュバスのデート	Happy Player DL 2200円
71	スパイドロップス	レイニーフロッグ DL 1500円
72	スペルディスク	Sunpeak Games DL 1700円
73	鉄道にっぽん！路線たび 明知鉄道編 ベストコレクション	ソニックパワード PK 3960円
74	鉄道にっぽん！路線たび 叡山電車編 ベストコレクション	ソニックパワード PK 3960円
75	鉄道にっぽん！路線たび 三岐鉄道編 ベストコレクション	ソニックパワード PK 3960円
76	NINJA GAIDEN: Ragebound	Dotemu DL 3300円
77	バグと魔法使い	Sanuk DL 1430円
78	風雨来記5	日本一ソフトウェア PK&DL 7920円、初回限定版 PK 1万3200円、Nippon1.jpショップ限定版（※） PK 1万6500円、デジタルデラックスエディション DL 1万5400円
79	ホロの花札	ジェムドロップ PK 5280円 DL 3850円、特装版 PK 1万6500円、特別生産hololive公式版（※） PK 1万7600円
80	MOTTAINAI GHOST	woof DL 1210円
81	刎ノ怪契リ	アイディアファクトリー PK&DL 8580円、特装版 PK 1万780円
82	夢灯華 Noctuary	Game Source Entartaiment PK 4378円、限定版 PK 7678円
	7月	
83	桜色の夢を見て、僕は君に恋をする	オペラハウス 価格未定
84	ミステリート～八十神かおるの挑戦！～	MAGES. DL 価格未定
	2025年8月発売予定	
	8月1日	
85	アクアリウムは踊らない	フロンティアワークス DL 2200円
86	鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚2	アニプレックス PK&DL 8360円、フィギュアマルチスタンド付き数量限定版 PK 1万4960円、デラックスエディション DL 9900円
	8月7日	
87	アケアカNEOGEO セレクション Vol.5	SNK PK 5940円
88	アケアカNEOGEO セレクション Vol.6	SNK PK 5940円
89	ウィングズオブフェート	EpiXR Games DL 1110円
90	おかゆにゅ～～む！	エンターグラム PK 3828円
91	オペレーション・ナイトストライカーズ	タイトー PK 7480円 DL 4730円、特装版 PK 1万4980円
92	グラディウス オリジン コレクション	KONAMI PK&DL 6380円、プレミアムボックス PK 1万2980円、プレミアムボックス トリロジーセット（※） PK 1万7380円
93	くるくる回そう！方向幕コレクション for Nintendo Switch™ -JR西日本編 大阪環状線・大和路線- 鉄道方向幕シミュレーター	カエルパンダ DL 価格未定
94	コープスパーティー TETRALOGY PACK	MAGES. PK 6380円、限定版 PK 8580円
94	コープスパーティー Book of Shadows	MAGES. DL 価格未定
94	コープスパーティー -THE ANTHOLOGY- サチコの恋愛遊戯♥Hysteric Birthday 2U	MAGES. DL 価格未定
95	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2:リメイク	Forever Entertainment 価格未定
96	パスレロエス インベージョン	賈船 DL 価格未定
97	Behind the Frame ～とっておきの景色を～・The Star Named EOS ～未明の軌跡へ～	PLAYISM PK 5500円
98	FAITH: The Unholy Trinity	ハピネット PK 4180円 DL 1700円
99	悠久のティアブレイド for Nintendo Switch	アイディアファクトリー PK&DL 7700円、特装版 PK 9900円

※：一部通販サイト等での販路限定品です。商品バリエーション等の詳細は、各メーカーのホームページでご確認ください。

No.	タイトル	メーカー・価格
	8月8日	
100	Ritual of Raven	Team17 価格未定
	8月14日	
101	Project 13: Taxidermy Trails	eastasiasoft DL 700円
	8月21日	
102	CORE.SYS	eastasiasoft DL 500円
103	鉄道にっぽん !RealPro 東京ー神奈川！東急電鉄 編	ソニックパワード PK&DL 8580円
104	魔法司書アリアナ ～七英傑の書～	コンパイルハート PK&DL 7480円
		スペシャルエディション PK 1万5180円、デジタルデラックス版 DL 9680円
	8月22日	
105	イナズマイレブン 英雄たちのヴィクトリーロード	レベルファイブ DL 8910円
		デラックスエディション DL 1万10円
	8月28日	
106	Astrea: Six-Sided Oracles（アストレア：六面のオラクル）	SOFT SOURCE PK 5478円
107	ヴァレット／VARLET	フリュー PK 8778円 DL 7980円、Limited BOX PK 1万3948円
108	OU（オーユー）	ジー・モード PK 4200円、愛蔵版 PK 9480円
109	神椿市協奏中。	THINKR PK 4400円、限定版（※） PK 1万5400円
110	スーパーロボット大戦Y	バンダイナムコエンターテインメント PK&DL 9790円
		超限定版（※） PK 2万9920円、デジタルデラックスエディション DL 1万5620円
		デジタルアルティメットエディション DL 1万9800円
111	制服カノジョ2.5	エンターグラム PK 3300円 DL 2970円
		のぞみ初恋BOX PK 1万3200円、制服カノジョ フルセット版 PK 2万680円
112	DIG-ROCK -Documentary of Youthful Sounds-	アイディアファクトリー PK&DL 8580円
		特装版 PK 1万780円
113	テレネット シューティング コレクション II	エディア PK&DL 7480円、特装版 PK 1万4080円
114	東亜プラン アーケードコレクション VOL 1	シティコネクション PK 5940円 DL 5480円
115	東亜プラン アーケードコレクション VOL 2	シティコネクション PK 5940円 DL 5480円
116	ノロイカゴ ゲゲゲの夜	トイジアム DL 1980円
117	牧場物語 Let's! 風のグランドバザール	マーベラス PK&DL 6600円
		デジタルデラックスエディション DL 7700円
		プレミアムデジタルデラックスエディション DL 9500円
118	もし、この世界に神様がいるとするならば。	Rejet PK&DL 7480円、限定版 PK 1万780円
119	連呪	日本一ソフトウェア PK&DL 7920円、初回限定版 PK 1万978円
		Nippon1.jpショップ限定版（※） PK 1万5400円
	8月29日	
120	SHINOBI 復讐の斬撃	セガ PK&DL 3300円、デジタルデラックス版 DL 4400円
		セガストア限定版（※） PK 9900円
	2025年9月発売予定	
	9月4日	
121	オレっ!トンパ Special Edition	SUPERDELUXE GAMES PK 4980円
		DELUXE EDITION PK 7980円
122	聖剣伝説 レジェンド オブ マナ メモリアルパッケージ（※）	スクウェア・エニックス PK 3520円
123	Voice Love on Air	Game Source Entartaiment PK 5038円
124	ポピープレイタイム トリプルパック	ハピネット PK 4950円
125	Matchmaker Agency（マッチメイカー・エージェンシー）	SOFT SOURCE PK 4950円
126	Mandragora: Whispers of the Witch Tree	Beep PK 5940円、Limited Edition PK 8990円
127	みんなのGOLF WORLD	バンダイナムコエンターテインメント PK&DL 6930円
	9月5日	
128	終天教団	DMM GAMES PK&DL 6980円、豪華版 PK 1万3580円
		デジタルデラックスエディション DL 9180円
	9月11日	
129	機動戦艦ガンドッグ 太陽系物語	IndieTech Games PK 4950円
130	Terminator 2D: NO FATE	Reef Entertainment DL 3740円
	9月18日	
131	剣と魔法と学園モノ。1 2 3 Remaster Collection	アクワイア PK 6980円、限定版 PK 9980円
131	剣と魔法と学園モノ。3 Remaster	アクワイア DL 2980円
132	五等分のプリンセス ～幻想と深淵と魔法学院～	MAGES. PK&DL 8690円、限定版 PK 1万4190円
		スペシャルボックス PK 2万5190円、デジタルデラックスエディション DL 1万4190円
133	Jelly Troops（ジェリートゥループス）	Phoenixx DL 価格未定
134	天使の詩～白き翼の祈り～	エディア PK 4290円
135	トワと神樹の祈り子たち	バンダイナムコエンターテインメント PK&DL 3960円
		デジタルデラックスエディション DL 4950円
136	フロントミッション サード: リメイク	レイニーフロッグ PK 4950円
137	モンカルファンタ ～勇者と水晶の少女～	エクスペリエンス PK 6380円 DL 5280円
	9月19日	
138	Castlevania Dominus Collection	SUPERDELUXE GAMES PK 4980円
		DELUXE EDITION PK 8980円
139	空の軌跡 the 1st	日本ファルコム PK&DL 8800円、プレイサーBOX PK 1万5400円
		デジタルDX DL 1万2100円
76	NINJA GAIDEN: Ragebound	クラウディッドレパードエンタテインメント PK 4880円
		スペシャルエディション PK 7980円
140	ほらふき山の魔理沙	アライアンス・アーツ PK 3960円 DL 2180円
		グリモワール・メイガスBOX PK 8800円、デジタルデラックス版 DL 4190円
	9月25日	
141	ケムコRPGセレクション Vol.11	ケムコ PK 4378円
142	ソニックレーシング クロスワールド	セガ PK&DL 6990円、セガストア DXパック（※） PK 1万7990円
		デジタルデラックスエディション DL 7990円
143	DYNAMIC CHORD feat.Liar-S Remaster edition	dramatic create PK 7480円
		はにーしょっぷ特装版（※） PK 9900円、はにーしょっぷ豪華版（※） PK 1万4300円
144	9 R.I.P. sequel	アイディアファクトリー PK&DL 8580円、特装版 PK 1万780円
		オトメイト スイートBOX PK 1万7600円
145	Neon Blood（ネオン・ブラッド）	SOFT SOURCE PK 5720円
146	まものろKAI! ～まもるクンは呪われてしまった！～	シティコネクション PK 4950円 DL 3960円
		特装版 冥界再会箱 PK 9900円
147	ROAD59 -新時代任侠特区- 摩天楼モノクロ抗争	ブシロード PK&DL 3960円、限定版 PK 1万6500円
	9月26日	
148	紅の錬金術士と白の守護者 ～レスレリアーナのアトリエ～	コーエーテクモゲームス PK&DL 8580円
		プレミアムボックス PK 1万2400円、スペシャルコレクションボックス（※） PK 2万2600円、
	9月30日	
149	ファイナルファンタジータクティクス - イヴァリース クロニクルズ	
		スクウェア・エニックス デラックスエディション PK&DL 6800円、通常版 DL 5800円
	9月	
150	Earthion（アーシオン）	SUPERDELUXE GAMES DL 2980円
151	けものティータイム	Studio Lalala 価格未定
	2025年10月発売予定	
	10月2日	
152	ハッピールートを終わらせて	ケムコ DL 3300円
153	魔法使いの嫁　盛夏の幻と夢見る旅路	ブシロード PK 5280円、特装版 PK 1万1000円
	10月9日	
154	Blackish House sideA→ -Retour-	エディア PK&DL 8580円、特装版 PK 1万4080円
155	LAPIN（ラパン）勇敢なウサギ探検隊の冒険	シーエフケー PK 4378円、限定版 PK 7678円
	10月10日	
156	リトルナイトメア3	バンダイナムコエンターテインメント PK&DL 4950円
		超特装版（※） PK 1万1330円、デジタルデラックスエディション DL 6490円
	10月16日	
157	Pokémon LEGENDS Z-A	ポケモン PK 7128円 DL 7100円
	10月23日	
158	SEDAP! ～絶品！アジアンクッキングアドベンチャー～	IndieTech Games PK&DL 3980円
159	速攻退職	JUSTDAN PK 3850円 DL 1700円
160	ダブルドラゴン リヴァイヴ	アークシステムワークス PK&DL 4950円
		コレクターズエディション PK 9900円、デラックスエディション DL 5940円
161	毎日学習でステップアップ TOEIC L&Rテスト	MAGES. PK&DL 4180円
	10月30日	
150	Earthion（アーシオン）	SUPERDELUXE GAMES PK 4980円、DELUXE EDITION PK 7980円
85	アクアリウムは踊らない	フロンティアワークス PK 4950円、公式通販限定版（※） PK 1万5950円
162	D.C. Re:tune ～ダ・カーポ～ リチューン	ブシロード PK 9680円 DL 8800円
		限定版 音夢Edition/さくらEdition/ことりEdition PK 各2万8600円
163	東方幻想麻雀	メディアスケープ PK 4290円、限定特装版 PK 8690円
164	ドラゴンクエストI&II	スクウェア・エニックス PK&DL 7678円
		勇者ロトの子孫セット（※） PK 1万1980円、キャラクターコンプリートセット（※） PK 1万4980円
		HD-2D版 ロト三部作セット DL 1万2760円
	10月	
165	ファイナルフォーメーション	シティコネクション 価格未定
	2025年11月以降発売予定	
	11月13日	
166	ベイブレードエックス エボバトル	フリュー PK 8228円 DL 価格未定
	11月27日	
167	LoveR Kiss Endless Memories	ドラガミゲームス 6490円
	12月18日	
168	悠久幻想曲アンサンブルRe:R	タイトー DL 4180円
169	悠久幻想曲リバイバル	タイトー PK 9680円、特装版 PK 2万1780円
	2025年夏発売予定	
170	禁足地～青鬼の窟～	ハイド 価格未定
171	グルーヴコースター フューチャーパフォーマーズ	タイトー DL 価格未定
172	シティコネクション MSX	メビウス DL 1280円
173	忍者じゃじゃ丸くん MSX	メビウス DL 1280円
174	ニンジャム！	G-Blossom 価格未定
175	HYKE:Northern Light(s)	アカツキゲームス/アニプレックス 価格未定
176	フォーメーションZ MSX	メビウス DL 1280円
177	ラミィの大冒険 1&2 リメイク	ダットジャパン 価格未定
	2025年冬発売予定	
178	Witchbrook	Chucklefish DL 価格未定
179	千銃士:Rhodoknight for Nintendo Switch(仮)	ジー・モード 価格未定
180	MARVEL Cosmic Invasion	DotEmu DL 価格未定
	2025年末発売予定	
181	Super Animal Royale	Beep 価格未定
	2025年発売予定	
182	R-TYPE TACTICS I・II COSMOS - アール・タイプ タクティクス1・2コスモス	グランゼーラ 価格未定
183	R-Type Delta: HD Boosted	シティコネクション 価格未定
184	Absolum（アブソラム）	アークシステムワークス 価格未定
185	ウォブリーライフ	テヨンジャパン 価格未定
186	オランピアソワレ Catharsis	アイディアファクトリー 価格未定
187	カルタグラ	プロトタイプ 価格未定
188	カレーのおひめさま GOLD	メディアスケープ 価格未定
189	Kiss in Hell	ハイブリッド・スクアード 価格未定
190	首無し魔獣と双子姫	わくわくゲームズ DL 価格未定
191	幻想のヴァルキューレ	PLAYISM 価格未定
192	コーヒートーク トーキョー	コーラス・ワールドワイド DL 価格未定
193	コープスパーティーII Darkness Distortion	MAGES. 価格未定
		特別限定版「モンキーセット」 PK 価格未定
194	午前五時にピアノを弾くENCORE	わくわくゲームズ DL 価格未定
195	魂斗羅 アニバーサリーコレクション	SUPERDELUXE GAMES PK 価格未定
		DELUXE EDITION PK 価格未定
196	最終回収SQUAD	わくわくゲームズ DL 価格未定
197	さくらの巫女とシキガミの山	わくわくゲームズ DL 価格未定
198	ザ・ファブル Manga Build Roguelike	講談社 価格未定
199	ザレスタ	コンパイルハート 価格未定
200	シャンティ	オーイズミ・アミュージオ 価格未定
201	深 四のの目 -陰陽の巫女-	KADOKAWA 価格未定
202	スカーレット ディア イン	レイニーフロッグ 価格未定
203	Starry Museum	G-Blossom 価格未定
204	Darwin's Paradox!	KONAMI 価格未定
205	ダークオークション - ヒトラーの遺産 -	イザナギゲームズ 価格未定
206	代筆屋ワールドワード	わくわくゲームズ DL 価格未定
207	デバッグデッドライン	わくわくゲームズ DL 価格未定
208	転生遊郭: Ghost Traveler	サクセス DL 価格未定

Nintendo Switch

2025年発売予定

No.	タイトル	メーカー	価格
209	東京ワルキューレ	qureate	価格未定
210	逃走中 ハンターVS逃走者!キミはどっちで勝利できるか!?	ディースリー・パブリッシャー PK&DL	4950円
211	ドラゴンボール ゲキシン スクアドラ	バンダイナムコエンターテインメント DL	基本無料
212	ナイトストライカーGEAR	エムツー	価格未定
213	ねずみバスターズ!	Odencat	価格未定
214	バウンティシスターズ	ピクセル PK	4400円 DL 3300円、特装版 PK 7700円
215	BUNNIES HIGH SCHOOL	アイディアファクトリー	価格未定
216	Bittersweet Birthday	DANGEN Entertainment	価格未定
217	ファンタジスタ明日翔	qureate	価格未定
218	Fate/EXTRA Record	バンダイナムコエンターテインメント	価格未定
219	Fate/hollow ataraxia REMASTERED	アニプレックス	価格未定
220	Forestrike	Devolver Digital	価格未定
221	プレートアップ!	テヨンジャパン PK&DL	価格未定
222	プロジェクトネーム「Curse」	日本一ソフトウェア	価格未定
223	プロジェクトネーム「GOBBLE」	日本一ソフトウェア	価格未定
224	フロントミッション サード: リメイク	レイニーフロッグ PK	価格未定
225	へべれけ ぱにーがーでん	qureate	価格未定
226	BALL x PIT	Devolver Digital	価格未定
227	Pocket Bravery	オーイズミ・アミュージオ	価格未定
228	Pokémon Champions	ポケモン	価格未定
229	星空鉄道とシロの旅	dramatic create	価格未定
230	マージ&ブレイド(Merge & Blade)	ハイブリッド・スクアード DL	価格未定
231	魔法少女ノ魔女裁判	Re,AER	価格未定
232	みんなで空気読み。ワールド タイVer.	ジー・モード	価格未定
233	メトロイドプライム4 ビヨンド	任天堂 PK&DL	価格未定
234	M.O.Q.R Company	わくわくゲームズ DL	価格未定
235	闇色の魔珠	プロトタイプ	価格未定
236	RATATAN	Game Source Entertainment	価格未定
237	LumenTale: Memories of Trey	Team17	価格未定
238	レイトン教授と蒸気の新世界	レベルファイブ	価格未定
239	ローリングスター	わくわくゲームズ DL	価格未定
240	Lost Hellden	Artisan Studios	価格未定

2026年1月22日

No.	タイトル	メーカー	価格
241	UN:LOGICAL(アンロジカル)	ブロッコリー PK&DL	8580円、限定 Revelation BOX PK 1万2980円

2026年2月19日

No.	タイトル	メーカー	価格
242	BURAI MSX2版コンプリート	メビウス PK	5500円、限定版 PK 1万1000円

2026年春発売予定

No.	タイトル	メーカー	価格
243	はしれへべれけ EX	グラビティゲームアライズ DL	価格未定

2026年発売予定

No.	タイトル	メーカー	価格
244	イナズマイレブン RE	レベルファイブ	価格未定
245	スプラッシュガールズ(仮)	qureate	価格未定
246	デカポリス	レベルファイブ	価格未定
247	デモンズナイトフィーバー	アークシステムワークス	価格未定
248	『転生ゲーム』(仮)	アルテピアッツァ DL	価格未定
249	トモダチコレクション わくわく生活	任天堂 PK&DL	価格未定
250	バブルボブル シュガーダンジョン	タイトー	価格未定
251	ハンサムロンダリング-the mystic lover-	エディア	価格未定
252	プロジェクトネーム「凶乱」	日本一ソフトウェア	価格未定
253	プロジェクトネーム「シニガミ姫」	日本一ソフトウェア	価格未定
254	マツリカの炯-kEi- 天命華燭伝	アイディアファクトリー	価格未定
255	リズム天国 ミラクルスターズ	任天堂 PK&DL	価格未定

発売日未定

No.	タイトル	メーカー	価格
256	アーキタイプ・ブルー	シーエフケー	価格未定
257	アート オブ ラリー	テヨンジャパン DL	価格未定
258	青十字病院 東京都支部 怪異解剖部署	HYPER REAL	価格未定
259	アステリアの翼	ピクセル DL	価格未定
260	A Dance of Fire and Ice	7th Beat Games DL	価格未定
261	Alice in Wonder Underland -AIWU-	レジスタ	価格未定
262	ANVIL	HIKE	価格未定
263	イツカノヨル	わくわくゲームズ DL	価格未定
264	IZUNA(仮)	サクセス	価格未定
265	陰キャラブコメ	Phoenixx DL	価格未定
266	Wizard with a Gun	Devolver Digital DL	価格未定
267	うたの☆プリンスさまっ♪ Shining Live for Nintendo Switch	ブロッコリー	価格未定
268	うたの☆プリンスさまっ♪ Dolce Vita	ブロッコリー PK	価格未定
269	Electrogical	Phoenixx DL	価格未定
270	ENDLESS™ Dungeon	セガ	価格未定
271	オバケな船と宝物	フライハイワークス DL	価格未定
272	俺は宝箱だ、君は?	Gamirror Games	価格未定
273	会話禁止のオンライン人狼 ジャックと探偵	Curiouspark 合同会社 DL	価格未定
274	火山の娘	Gamirror Games	価格未定
275	神柄の雫	RabbitlyEntertainment	価格未定
276	狐と蛙の旅 アダシノ島のコトロ鬼	room6 DL	価格未定
277	奇天烈相談ダイヤル	ケムコ	価格未定
278	逆コーラップス:パン屋作戦	X.D. Network DL	価格未定
279	キャプテンソーダ	Leoful DL	価格未定
280	虚無と物質の彼女	わくわくゲームズ DL	価格未定
281	Cthulhu Mythos ADV 呪縛に沈む島	Gotcha Gotcha Games	価格未定
282	CREEPING TERROR [Re:]	メビウス DL	価格未定
283	クリスタル・クラッシュ【超攻撃的パズル合戦!】	コールド・フュージョン DL	800円
284	Grid Force - 女神の仮面	グラビティゲームアライズ DL	価格未定
285	CRAZY CHA!N -エルピスの鎖-	アイディアファクトリー PK	価格未定
286	十字路の守護神/クロス・ガーディアン	メディアスケープ DL	価格未定
287	クロノソード	シーエフケー DL	価格未定
288	原神	miHoYo PK	価格未定
289	CodeReactors	わくわくゲームズ DL	価格未定
290	The Good Old Days	グラビティゲームアライズ DL	価格未定
291	The Gecko Gods	Super Rare Games DL	価格未定
292	SHADOWGUN LEGENDS	MADFINGER Games DL	価格未定
293	G-MODEアーカイブス58 激弾娘 あかね & あおい	ジー・モード	価格未定
294	G-MODEアーカイブス+ エクセリオンDX	ジー・モード	価格未定
295	G-MODEアーカイブス+ 真・女神転生 東京鎮魂歌	ジー・モード	価格未定
296	She Remembered Caterpillars	Jumpsuit Entertainment DL	価格未定
297	ジャーニー・ダウン・トリロジー	Game Source Entertaiment DL	6028円
298	ジャレコレ ファミコン編:西遊記ワールドII 天上界の魔神	シティコネクション DL	価格未定
299	ジャレコレ ファミコン編:妖精物語ロッド・ランド	シティコネクション DL	価格未定
300	Shaolin5 / 少林五祖	クラウディッドレパードエンタテインメント DL	価格未定
301	Shironeko New Project(仮)	コロプラ	価格未定
302	新年3秒前	メディアスケープ DL	価格未定
303	Super 1001 Spikes EX	Pikii DL	価格未定
304	Sky Oceans:Wings For Hire	Pqube DL	価格未定
305	ステラワンダラーDX 星海立志伝	Leoful	価格未定
306	スポーツストーリー	フライハイワークス DL	価格未定
307	菫の色と - violet and ... -	sprite DL	価格未定
308	セカンドセカンド	シーエフケー DL	価格未定
309	ダイイングライト2 ステイ ヒューマン - Cloud Version (TRIAL VERSION)	Techland DL	無料
310	Dialoop(ダイヤループ)	バイキング	価格未定
311	DUSK INDEX: GION	ブシロード	価格未定
312	Dusty Raging Fist	PD Design Studio DL	価格未定
313	Dance of Death:Du Lac &Fey	Game Source Entertaiment DL	2362円
314	チェイナー	メディアスケープ DL	価格未定
315	地下楼	room6 DL	価格未定
316	ツクールシリーズ ELFIN FORCE	Gotcha Gotcha Games DL	価格未定
317	ツクールシリーズ SnowFighters	Gotcha Gotcha Games DL	価格未定
318	ツクールシリーズ Re:TAKE	Gotcha Gotcha Games DL	1400円
319	泥酔ローグとおしまいの吸血鬼	わくわくゲームズ DL	価格未定
320	ティモシー -神秘の森-	ワーカービー DL	価格未定
321	でこれいと・でこれいしょん	ケムコ DL	価格未定
322	Dual Blade ～Battle of The Female Ninja～	ベイオウルフ DL	価格未定
323	東京リベンジャーズ Last Mission	ビクターエンタテインメント・ゲームズ DL	基本無料
324	東方アイスフェアリー勇者記	メディアスケープ DL	価格未定
325	Dome-King Cabbage	HYPER REAL	価格未定
326	N1RV Ann-A	PLAYISM DL	価格未定
327	螺子巻きキリコ	July	価格未定
328	Never Grave: The Witch and The Curse	Pocketpair Publishing	価格未定
329	ネロとサイ(Néro & Sci)	ジー・モード	価格未定
330	NOAHMUND(ノアムンド)	Shinyuden DL	1980円
331	薄桜鬼異聞 ペレジンスキーの魔女	アイディアファクトリー PK	価格未定
332	パズル ボックス メーカー	レイニーフロッグ DL	価格未定
333	ハッピーテレパシー	わくわくゲームズ DL	価格未定
334	果てのマキナ	room6 DL	価格未定
335	Baldo	Naps Team DL	価格未定
336	日之丸子	Pikii PK	価格未定
337	ぴよるん育成日記	賈船	価格未定
338	ピンボルアの勇者PLUS	メビウス DL	価格未定
339	Forgotten Fragments	Phoenixx DL	価格未定
340	FOMOGRAPHY	DANGEN Entertainment	価格未定
341	fault - milestone two 下	Phoenixx DL	価格未定
342	Plants with 5 elements for Nintendo Switch Edition	Feelcerca DL	価格未定
343	Project Code カレイドタワー(仮)	ボルテージ DL	価格未定
344	Project Code ネオンマフィア(仮)	ボルテージ DL	価格未定
345	Project MIKHAIL	aNCHOR DL	価格未定
346	From_.	room6 DL	価格未定
347	PAYDAY 2	Starbreeze Studios DL	価格未定
348	ホビット庄の物語 ～指輪物語™の世界から～	Private Division DL	価格未定
349	Bobbobs	Leoful	価格未定
350	Horizon	room6 DL	価格未定
351	MIX DUNK -KING OF BASKETBALL-	アイディアファクトリー PK	価格未定
352	無免ヒーロー	X.D. Network DL	価格未定
353	メールモール コレクターズエディション	Leoful	価格未定
354	メタルサーガ ～叛逆ノ狼火～	サクセス PK	価格未定
355	百合太刀降魔伝	わくわくゲームズ DL	価格未定
356	ヨグ=ソトースの庭	松竹	価格未定
357	Last Light	HIKE DL	価格未定
358	Love Esquire 非モテ従士は救国と求愛を目指す	Leoful DL	価格未定
359	Runner3	Pikii DL	価格未定
360	LumbearJack	Armor Games Studios DL	価格未定
361	RetroRealms Double Feature: Halloween and Ash vs Evil Dead	H2 INTERACTIVE PK	価格未定
362	ロボコ for Switch	わくわくゲームズ DL	価格未定
363	Wonder Parade	X.D. Network DL	価格未定

Trading Card Game

2025年8月1日発売予定

No.	タイトル	メーカー	価格
364	ポケモンカードゲーム MEGA 拡張パック「メガブレイブ」	ポケモン	180円
365	ポケモンカードゲーム MEGA 拡張パック「メガシンフォニア」	ポケモン	180円
366	ポケモンカードゲーム MEGA プレミアムトレーナーボックスMEGA	ポケモン	6350円

SmartPhone Application

2025年発売予定

No.	タイトル	メーカー	価格
367	Pokémon Champions	ポケモン	価格未定

amiibo

発売日未定

No.	タイトル	メーカー	価格
368	amiibo ミネルゴーレム【ティアーズ オブ ザ キングダム】(ゼルダの伝説シリーズ)	任天堂	オープン価格

締め切り直前情報局

新情報だったり今月号のまとめだったり雑談だったりを語ったり語らなかったりするコーナー

●6月27日に、任天堂の定時株主総会が開かれました。そこで行われた質疑応答をまとめた書類が任天堂ホームページで公開されています。

●発売間もないNintendo Switch 2に関する質問が多い中、「任天堂の独創的な文化をどのように堅持し、強化していくのか」「自由な発想が生まれやすい社風づくりや、次世代の人材育成について、日ごろどのような意識で取り組んでいるのか」といった質問が目を引きます。任天堂がどのようなことを大切にゲームを作っているのか？ ゲーム以外の事業にも通じる“任天堂らしさ”がよくわかる内容になっています。

●新しい社外取締役の人となりもわかって、たいへんためになります。質疑応答の内容は、下記から読んでね。

https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2025/qa2506.pdf

●任天堂ホームページでは、ゲームの情報以外でもいろいろ気になるものが公開されていまして。

●たとえば今年の9月、学生に向けたオンラインセミナーの開催が発表されています。今回は「制作企画系コース」で、第1部「ゲームができるまで」、第2部「制作企画系：若手社員の仕事紹介」、第3部「社員座談会」という実施内容とのこと。

●ネットを介して、任天堂社員さんの講演を聞けるのはとても貴重だと思います。

●応募できるのは、現在高等専門学校、専門学校、短期大学、大学、大学院に在籍している人。就職活動はまだ早い1年生でも参加可能とのこと。日程など詳しいことは下記サイトを確認してね。もしできるなら、参加した人の感想とか、聞いてみたいです！

https://www.nintendo.co.jp/jobs/recruit/event/planning_online.html

●今月号の付録うちわ、使い方をちょっとだけ解説します。

●うちわとして使用する場合、うちわの下部分に丸くくりぬける部分があります。そこを指で軽く押して、穴を開けてください。親指を入れてあおいでください。まあ、使い方はおまかせ。そのまま飾ってもOK。楽しく使ってください！



ゲーム業界に新たな“フェロー”出現!? 魂のM&Aとは?

ことし5月、株式会社ブラウニーズが株式会社MUTANの子会社となったことが報じられました。後継者問題の解決や、両社長のこれまでの関係性から、前向きな“魂のM&A”が実現したもの。ブラウニーズの亀岡元社長は経営から離れ、“会長兼フェロー”としてゲーム制作の現場に携わっていくとのことです。

今後は両社が力を合わせ、新たな挑戦を目指すとのこと。その記念として送られてきたものは…!?





➡両社のロゴを焼き付けたモルック。ひそかにゲーム業界で流行っているという噂

⬅MUTANの新作イベントに駆けつけた亀岡慎一さん（右）と、新社長に就任した渡邉弘之さん（左）を激写！ なんのイベントかは https://www.ndw.jp/column_250713/ もご覧あれ→

【ブラウニーズって？】 『マジカルバケーション』などを手掛けてきたスタッフが設立した開発会社。幻想的で美しいビジュアルに定評があり、『EGGLIA Rebirth』『ドラえもん のび太の牧場物語』などを手掛けた。最新作『トワと神樹の祈り子たち』はP53をチェック！

ユメリちゃんTimes



キャラクターデザイン・作画／ことり



漫画原案／りふぁ

ユメリ ゲームの楽しさやニンドリを広める広報活動中。投擲スキルはコントロールがアヤシイ

ニンドリくん ホントの姿はダチョウ。陸上系のスポーツに自信があるが、頭脳戦はいかに!?

【お便り募集】 感想はもちろん、ユメリちゃんにやってほしいことや、してほしいファッションなどを送ってね！

マンガの中に出てきたこちらの遊具。いったいなんなのかは、左のコラムを見てみてね！（ニンドリ&NDW編集部、はたして野外活動は実現するのか…!?）



【福岡県／メスメルずんやさん】 夏だー！海だー!! お姫様抱っこができちゃうのは、人ドリくんだからこそですね♡

毎月21日発売！
Nintendo DREAM ニンドリ
Licensed by NINTENDO



次号予告
2025年
10月号は2025年8月21日(木)に発売します。
※予告の内容は、いろいろな事情で変更することがあります

『ドンキーコング バナンザ』、『星のカービィ ディスカバリー Nintendo Switch 2 Edition ＋ スターリー・ワールド』をがっつり特集。付録は久々になるアレがつく…かも。

Nintendo DREAM 2025年9月号
STAFF

発行人 —— 工藤克俊
編集人 —— 坂井一哉

編集長 —— 嘉山直幸
デスク —— 湊博道
編集 —— 古谷正人
小野穂奈美
堀江勇
川上典子
本郷公康
管理 —— 立本美雪
編集協力 —— 佐藤大作
冠美花 ／ 猪目細以

ライター —— 白石岳(ラケータ)
しとうあや
太細友香里
kikai ／ 石田丈継
三瓶千智

デザイン —— キンダイ ／ フリーウェイ
成田早苗 ／ 黒川修二
GETTARADICCA
ぽっけ門 ／ NARROW
シラタマデザイン

写真 —— 中道フォトサービス
守屋貴章

カバーデザイン —— 成田早苗
DTP —— ウィッチ・プロジェクト
イラスト —— 原知絵 ／ ことり

印刷 —— 近代美術株式会社

発行 株式会社 アンビット
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15
シティ音羽205号
TEL 03(6304)1371 (編集・広告)

発売 株式会社 徳間書店
〒141-8202
東京都品川区上大崎3-1-1
目黒セントラルスクエア
TEL 049(293)5521 (販売)

SPEC スペックの見かた

Nintendo Switch2 ❶ ❷ マリオカート ワールド
❸■任天堂 ■6月5日予定
■パッケージ版9980円(込) ダウンロード版8980円(込)
❹■レース ■CERO全年齢 ❺■プレイ人数：1～4人
❻■通信：ローカルプレイ(最大8人)
オンラインプレイ(最大24人) ❼■カメラ対応

❶プレイするために必要なハード。
❷ゲームタイトル、もしくは商品名。
❸メーカー名、発売（予定）日、メディアごとの（予定）価格。
❹ジャンル、CERO倫理規定に基づく審査もしくはIARC汎用レーティングによる対象年齢。ジャンルはメーカーの分類に基づいています。
❺プレイ人数を記載。
❻対応する通信プレイを記載。
❼限定版情報、ニンテンドーネットワーク対応、amiibo、カメラ対応といった備考を記載。

※一部のソフト・サービスを除き、Nintendo Switch、およびNintendo Switch 2 でオンラインプレイを楽しむには、Nintendo Switch Onlineへ加入する必要があります。
※Nintendo Switch、およびNintendo Switch 2 のロゴ・Nintendo Switch、およびNintendo Switch 2 は任天堂の商標です。

EDITOR'S VOICE



編集長 かややん
ポリーンに癒やされます。かわええ。こんな子がいたらドンキーコングじゃなくてもがんばっちゃうなと思いました。自分にとっては読者さんがポリーンのような存在かもしれません。がんばる。



げろたん
7月から9月にかけてゲーム関係のイベントが多いですね。どんなゲームが発表されるのか楽しみです。できれば会場は涼しいほうがうれしいですし炎天下に並ばないようになっていたら最高です。



まさと
『スーパー マリオパーティ ジャンボリー Nintendo Switch 2 Edition』の「ジャンボリーTV」を遊びました。涼しい部屋でサーティワンのマリオコラボアイスを食べて、今年の夏も乗り切ろう！



ほな
先日実家に帰ったので甥っ子と『マリオカート』を遊んでもらいました。少し前まで接待『マリオパーティ』状態だったのに…油断したら負けそうでヒヤヒヤ。6歳児に負けるわけにはいかぬのよ。



いっさ
いろいろあるときって、なんか重なったりしますよね。今がまさにそんな感じかも？ 楽しみを見つけて適宜回復をしていかないと、どこかでバテてしまいそう。うおおおおおお心燃やせえええ。



てんこ
『たまごっちのプチプチおみせっち おまちど～さま!』で毎日労働しています。昔、はいしゃさんが好きで「将来歯医者になりたい！」って言ってました。性格的に普通に医療ミスしちゃいそう（笑）。



ひろぽん
あまりに暑いので、ウォーキング系のゲームをしばらくお休み中。こういうときに限って報酬のいいイベントやってたりするんですが。朝5時くらいに超早起きして涼しいうちに歩く手もあるか？

とじ込みハガキ以外の送り先
〒112-0013
東京都文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号
ニンドリ編集部「○○○」係

関連SNS・Webサイト
X(Twitter)アカウント(@nindori)
https://twitter.com/nindori

Nintendo DREAM WEB
https://www.ndw.jp

ニンドリ定期購読の申し込み
▶価格
1年間(12冊)
11,000円
送料・消費税込
1号あたり約917円

▶インターネットで申し込み
アンビット公式ECサイトからお申し込みください。
https://ambitstore.net/

▶その他の方法で申し込み
メールもしくは電話にて、お名前・郵便番号・ご住所・お電話番号をお知らせください。払込取扱票と記入方法をお送りします。
メール teikikoudoku@nindori.com TEL 03-6304-1371 (平日11:00～15:00受付)

ご注意
●発送開始はお振込いただいた翌月の号からとなります。●契約期間内の「途中解約」はお受けできません。
●諸事情により書店などの発売日より到着が遅れる場合があります。
●お伝えいただいたお名前、住所などの情報は、商品発送のほかに、弊社の新刊のご案内やサービス情報のご提供に利用させていただく場合があります。

発行:株式会社アンビット 〒112-0013 東京都文京区音羽1-15-15 シティ音羽205号 TEL:03-6304-1371(編集・広告)
発売:株式会社徳間書店 〒141-8202 東京都品川区上大崎3-1-1 目黒セントラルスクエア TEL:049-293-5521(販売)